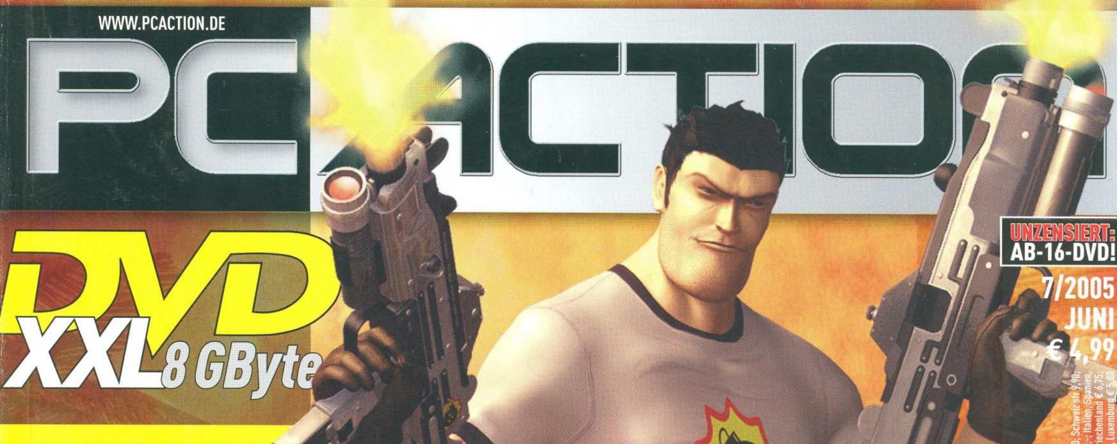
WWW.PCACTION.DE



UNZENSIERT: AB-16-DVD!

7/2005
JUNI
€ 4,99

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90;
Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien,
Frankreich, Griechenland € 6,75;
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

DVD XXL 8 GByte

VOLLVERSION V-RALLY 3



HEISSE RALLYE-ACTION: STAUB SCHLUCKEN, ZEIT FRESSEN, SPASS HABEN!



EXTRAS AUF DVD:

MODS ZU HALF-LIFE 2: PLAN OF ATTACK, RETURN OF THE RESISTANCE U. V. M.





36 OFFIZIELLE BONUSKARTEN ZU WARCRAFT 3 UND FROZEN THRONE



MOD ZU BATTLEFIELD VIETNAM: POINT OF EXISTENCE (900 MByte)

ES KANN NUR EINEN GEBEN!

SERIOUS SAM 2

FÜR DICH BIS AUF DIE KNOCHEN ENTHÜLLT: DER ECHTE 2. TEIL.

JA KÖNNEN DIE DENN ALLE NICHT ZÄHLEN?

UNREAL TOURNAMENT 2007

ANGESPIELT: MIT DIESER SCHÖNHEIT MUSST DU RECHNEN!



DIE HITS DER MESSE:

ALAN WAKE

DER MAX-PAYNE-NACHFOLGER!

AUSSERDEM: PREY, QUAKE 4, TOMB RAIDER 7, HELLGATE LONDON, AGE OF EMPIRES 3, CONDEMNED, COMPANY OF HEROES, BLITZKRIEG 2, BATTLEFIELD 2 U. V. M.

FRISCH GETESTET:

EARTH 2160

DAS UNGLAUBLICHE STRATEGIE-MONSTER!

PARIAH

KOMMT HIER DAS VIEL BESSERE UNREAL 2?

IM HEFT: SINGLES 2, BOILING POINT U. V. M.





CODENAME:

PANZERS

PHASE TWO

AUF IN DIE SCHLACHT!



PRÄSENTIERT VON

PC ACTION



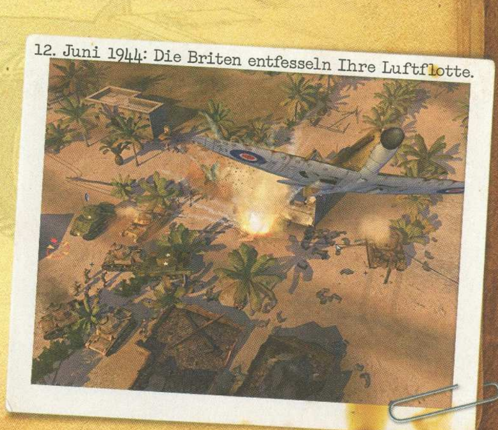




RÜCKKEHR DES KÖNIGS!

Am 16. Juni 2004 erschien mit Codename: Panzers eines der am höchsten bewerteten und grafisch eindruckvollsten Echtzeitstrategie-Spiele überhaupt. Kaum ein anderer Titel vermochte so ein dichtes WW2-Flair zu erzeugen. Jetzt steht endlich der heiß ersehnte Nachfolger in den Startlöchern. Um die hohen Erwartungen zu erfüllen, ließen sich die Entwickler eine Menge einfallen. Verbesserte Grafik, rund 30 neue Einheiten, erweiterte Mehrspieler-Modi, mehr Helden, eine hollywoodreife Geschichte und ein grandioser Editor machen Codename: Panzers - Phase 2 zum absoluten Muss!


5. Juni 1944: Die Italiener durchbrechen Ihre Linie.

12. Juni 1944: Die Briten entfesseln Ihre Luftflotte.




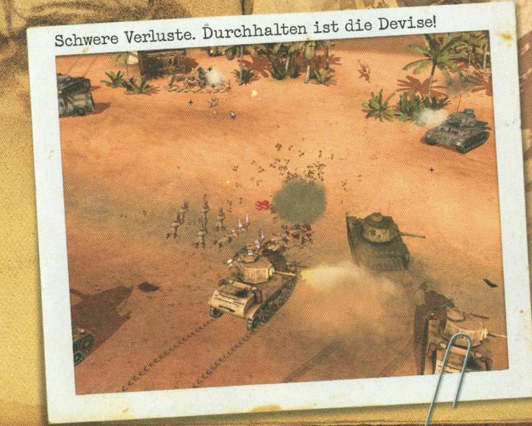
WWW.PANZERS.COM

JENSEITS VON AFRIKA!

Codename: Panzers - Phase 2 bietet gleich drei historische Kampagnen: So befehligen Sie Ihre Truppen im Afrika-Feldzug, kämpfen sich durch die schroffe Berglandschaft Jugoslawiens und machen sogar einen Abstecher nach Italien. Schlüsselrollen übernehmen dabei natürlich legendäre Schlachten wie Tobruk, Anzio, Monte Cassino und El Alamein. Die Gefechte sind an die historischen Vorbilder angelehnt, folgen aber nicht stur deren Verlauf, damit die Spannung und der Spielspaß nicht auf der Strecke bleiben. Noch besser: Dank der Edel-Optik fühlen sich diese Szenarien nicht nur authentisch an - sie sehen auch so aus.

Eine Oscar-verdächtige Story

Eine simple Aneinanderreihung von Kampfhandlungen wäre natürlich auf Dauer zu eintönig. Deshalb zieht sich eine fesselnde Story wie ein roter Faden durch die drei Kampagnen. Diese Geschichte knüpft übrigens am Vorgänger an. Da die Entwickler nichts dem Zufall überlassen wollten, verpflichtete man dafür sogar den legendären Film- und Spiele-Autor David Freeman. Spannung garantiert!


Schwere Verluste. Durchhalten ist die Devise!

CODENAME: PANZERS PHASE TWO



23. Juli 1944: Überraschungsangriff auf die Briten.



30. Juli 1944: Die Spitfire zerstört Ihre Depots.

Dieses Bild zeigt, welche Ausmaße die wirklichkeitsgetreuen Schlachtfelder erreichen.



Die Alliierten nähern sich der Front.

CODENAME: PANZERS PHASE TWO

WWW.PANZERS.COM

Carro Armato L6/40

M13/40

Semovente 75/18

AUTHENTISCHE EINHEITEN!

Rund 30 neue Einheiten tummeln sich auf den Schlachtfeldern von Codename: Panzers - Phase 2. Manch ein beweglicher Untersatz dürfte für Verwunderung sorgen. So zum Beispiel das Kamel, das damals in Afrika ein ideales Transportmittel für die Kavallerie darstellte. Amerikanische, englische, italienische und natürlich auch deutsche Einheiten entsprechen den realen Vorbildern und verblüffen durch ihren wahrhaft verschwenderischen Detailreichtum.

In den neuen Kampagnen stehen jetzt auch italienische und britische Einheiten zur Verfügung.





MACH MAL PAUSE ...

Fans schätzen sie schon lange, Einsteiger dürften davon positiv überrascht sein: Die Pause-Funktion. Im Gegensatz zu anderen Echtzeitstrategie-Spielen lässt sich das Geschehen jederzeit pausieren, um in Ruhe Befehle einzugeben, strategische Entscheidungen zu fällen und Taktiken der hochintelligenten Computergegner zu analysieren. Es soll auch Menschen geben, die sich im Pause-Modus einfach nur an der spektakulären Grafik ergötzen ...



WWW.PANZERS.COM

ANGRIFF AUF DIE SINNE!

Die Gepard-Engine ermöglichte schon im Erstling eine Grafik, die man im Echtzeitstrategie-Genre bis dato nicht für möglich hielt. Obwohl sie die Konkurrenz immer noch alt aussehen lässt, bohrte man die Engine gehörig auf, um die Erwartungen noch zu übertreffen. Detailliertere Fahrzeuge und Landschaften, noch bombastischere Explosionen und realistischere Lichteffekte heben die Messlatte erneut. Dass die Soundkulisse der optischen Qualität in nichts nachsteht, hatte bei der Entwicklung ebenfalls höchste Priorität.

Selbst scheinbar unwichtige Details wie die Besatzung eines Zugs werden realistisch animiert.

Hochkomplexe Drahtgitter-Modelle sind die Grundlage für die Edel-Optik. Hochauflösende Texturen und Effekte machen die Illusion perfekt.

Tonnenweise historische Aufzeichnungen und Bilder wurden gewälzt, um die Einheiten so echt wie möglich nachzuempfinden.



ES WERDE LICHT!

Eine neue taktische Komponente ist die Berücksichtigung der Lichtverhältnisse. In Nachtmissionen kämpfen Sie nicht nur mit Feinden, sondern auch mit eingeschränkter Sichtweite. Aktivierte Scheinwerfer lösen das Problem. Doch wer im Dunkeln tappt, ist selbst schwerer zu entdecken. Das kann ein entscheidender Vorteil sein, wenn Sie einen nächtlichen Hinterhalt inszenieren.



Genial: die Echtzeit-Lichteffekte.



Beleuchtete Einheiten sind leichter zu entdecken.



WWW.PANZERS.COM

DIE VOLLE PACKUNG!

Für ein rundum verbessertes Einzelspieler-Abenteuer ist gesorgt, wie Sie sehen. Kommen wir also zum Mehrspieler-Modus. Sie haben es erraten, auch dieser wurde ordentlich aufgebohrt. Sogar einen brandneuen Missions-Modus spendierten die Macher! Und wenn der unwahrscheinliche Fall eintritt, dass Ihnen die vorhandenen Aufgaben im Einzel- und Mehrspieler-Teil nicht mehr genügen, schneidern Sie sich einfach selbst ein paar Einsätze auf den Leib. Der umfangreiche Editor ist selbst für Anfänger verständlich und erlaubt darüberhinaus das Erstellen eigener Zwischensequenzen. Damit dürfte auch der Missionsnachschub durch das Internet sichergestellt sein. Eine runde Sache!

Der Editor: Beim Platzieren von Gebäuden und Einheiten hilft ein optisches Gitter, um die Abstände und Größenverhältnisse abzuschätzen.

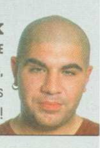
Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... flüchtete vor der prallen Brust-Opulenz in L. A. kurzerhand zum *WoW*-Zocken ins nächste Internet-Café.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... speiste mit der besten Sushi-Köchin der Welt und wünscht den Lesern viel Freude mit den neuen Inhaltsverzeichnissen.



AHMET ISCITÜRK
ACTION-, STRATEGIE- UND RENNSPIELE
... hatte bereits mehrmals Gelegenheit, seine Kollegen umzubringen. Brachte es dann aber doch nie übers Herz. Flasche!



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... musste sich eine längere Auszeit nehmen, unterstützt seine Kollegen aber weiterhin mit seinen übermenschlichen geistigen Kräften.



MARC BREHME
ADVENTURES, STRATEGIESPIELE UND WISIMS
... steckte sich an der Sammelsucht von Kollege Fränkel an und braucht ein Regal, um seine Lieblingsserien auf DVD unterzubringen.



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... hätte gern ein Haustier. Aber eigentlich ist Hesse oft genug zu Besuch, um ihn in die Geheimnisse der Liebe einzuweihen.

HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... hofft inständig, dass bei Erscheinen dieser Ausgabe der ehrwürdige Hans Zach wieder Eishockey-Nationaltrainer ist.



LUKASZ CISZEWSKI
ACTIONSPIELE UND MEHRSPIELER-SHOOTER
... entschuldigt sich für seine Kollegen, deren debile Ergüsse Sie bei den *UT 2007*-Bildern zu ertragen haben und hofft auf Liverpool.



HEINRICH LENHARDT
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... demonstriert wieder einmal Willensstärke – nach mehrmonatigen Entzugsversuchen ist er „clean" von *World of Warcraft*.

Dabei sein ist alles!



Die E3 2005 läuft auf Hochtouren. Chef Bigge und Affenmensch Wollner befinden sich in Los Angeles, wo sie sich die Hacken abrennen. Der Rest relaxt daheim.

Hesse: Mann, bin ich froh, dass ich diesmal nicht zur E3 muss.

Iscitürk: Sich eine Woche lang durch fette, schwitzende, kriegstreiberische Amis zu quälen – das ist grauenhaft und erniedrigend!

Brehme: Eiverbibsch, die beiden haben es nicht besser verdient.

Ciszewski: Genau! Wenn die schon das ganze Jahr über nix arbeiten, dann sollen sie jetzt umso fieser leiden.

Fränkel: Eben! Sollen die sich ruhig *Quake 4*, *Alan Wake*, *Unreal 3* und *Hellgate: London* ansehen, bis ihnen die Augen rausquellen und das Blut in den Adern zu stocken beginnt.

Iscitürk: Nur allzu gern würde ich in ihre geschundenen, traurigen Gesichter sehen, wenn man sie zwingt, *Call of Duty 2* zu zocken. *sabber*

Hesse: *schluchz* Ihre Qualen werden ins Unermessliche steigen, wenn sie sich *Condemned* und *Prey* reinziehen! Leiden sollen sie! Leiden!

Brehme: Wem versuchen wir hier eigentlich etwas vorzumachen? Ich jedenfalls würde mir beide Arme abhacken, um *Runaway 2* und *Age of Empires 3* zu sehen ...

Ciszewski: Wenn wir uns beeilen, können wir uns noch in Bigges Gepäck verstecken. Also, auf zum Flughafen, Freunde!



Inspiron™

XPS

- Intel® Centrino™ Mobiltechnologie, Intel® Pentium® M Prozessor 760 (2 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB) Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM3))
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 60 GB** EIDE-Festplatte, 5.400 U/Min
- 17" UltraSharp™ WUXGA "Truelife" TFT-Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 ULTRA Grafik
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 80 Wh
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag1)
- Microsoft® Works 7.0 (OEM3))

2.199 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Jetzt mit 0 % Finanzierung2) E-Value™: PPDE5-N06XP5

Upgrades

- 3 Jahre Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag1) mit 30 Tagen Online Training + 255 €
- Microsoft® Office 2003 Professional (OEM3)) + 290 €
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz + 232 €

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional

PC Games Hardware 05/05 Top-Produkt

Unterwegs mit dem XPS und Intel® Centrino™ Mobiltechnologie

Mit atemberaubender Power und Kontrolle für Ihr Gaming - ideal für unterwegs

Steigen Sie ein in eine neue Dimension™ atemberaubender Spielewelten. Das neue Dell™ XPS Notebook ist da. Legen Sie todesmutige Stunts hin und beseitigen Sie Ihre Gegner restlos. All das können Sie ab jetzt zu jeder Zeit und an jedem Ort ausleben. Der XPS wird Sie am Kragen packen und den unbesiegbaren Superhelden in Ihnen wecken. Mit der Intel® Centrino™ Mobiltechnologie setzt der XPS neue Maßstäbe für unterwegs. Seine unglaubliche grafische Qualität, der kristallklare Sound, der brandaktuelle Intel® Pentium® M Prozessor und ein 17-Zoll-Ultra-Sharp-Display sorgen dafür, dass Sie in seinen Bann gezogen und das Schwindelgefühl wahrhaftig spüren werden. Dank der kraftvollen Intel® Centrino™ Mobiltechnologie ist der XPS für wahre Spielefreaks entwickelt worden, die sich von nichts stoppen lassen, um zu gewinnen. Und bei diesem günstigen Preis ist das Einzige, was man sich nicht leisten kann, diese Waffe nicht zu besitzen.

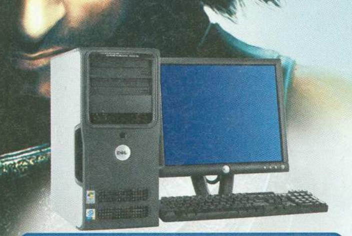
Support rund um die Uhr

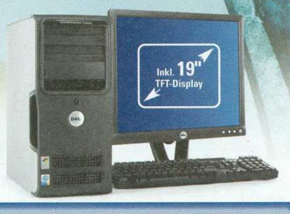
Sie brauchen Hilfe? Aktivieren Sie einfach Verstärkung. Mit Ihrem privaten Zugang zum Dell™ XPS Support-Team bekommen Sie die Unterstützung, die Sie brauchen, und zwar 24 Stunden am Tag.

Aber vergessen Sie nicht, dass Sie den Dell™ XPS nicht im Handel finden werden. Rufen Sie uns einfach an oder besuchen Sie uns direkt unter www.dell.de !

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

Ein unschlagbares Arsenal unterstützt Sie





Multimedia-PC

Dell™ Dimension™ 5000

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display , Dell™ E173FP für 231 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCIe nVidia® GeForce™ 6800, 2x DVI, VGA-Adapter
- Integrierte 5.1 Dolby® Digital Soundlösung
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW, 16x DVD-ROM und 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

799 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Systempreis ohne Monitor



Mit GRATIS Dell™ 720 Farbdrucker

Finanzierung schon ab 25,57 € mtl.[2] E-Value™: PPDE5-D06506

Upgrades

Servicepaket BASIC: 3 Jahre Vor Ort Service & Online Training	+ 128 €
Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3])	+ 244 €
2x 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min	+ 139 €
Sound Blaster® Audigy™ 2 ZS 7.1 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss	+ 70 €

Komplett System

Dell™ Dimension™ 5000

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Inklusive - 19" TFT-Display, Dell™ E193FP
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB PCIe ATi® Radeon™ X300 SE™, DVI/VGA, TV-Out
- Integrierte 5.1 Dolby® Digital Soundlösung
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW, 16x DVD-ROM und 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

899 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Systempreis inkl. 19" TFT-Display

Mit GRATIS Dell™ 720 Farbdrucker

Finanzierung schon ab 28,77 € mtl.[2] E-Value™: PPDE5-D06506a

Upgrades

Servicepaket STANDARD: 3 Jahre Vor Ort Service, Unfallschutz & Online Training	+ 220 €
Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3])	+ 244 €
Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt	+ 70 €
250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.	+ 70 €

Power-PC

Dell™ Dimension™ 8400

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie** (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3])**
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- **2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, RAID 0**
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 324 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
- 256 MB PCIe nVidia® GeForce 6800, 2x DVI, VGA-Adapter
- Sound Blaster® Audigy™ 2 ZS 7.1 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW & 16x DVD-ROM & Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Multimedia Tastatur und Maus, 8x USB 2.0

999 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Systempreis ohne Monitor

Mit GRATIS Dell™ 720 Farbdrucker

Finanzierung schon ab 31,97 € mtl.[2] E-Value™: PPDE5-D06846

Upgrades

Servicepaket PREMIUM: 3 Jahre Vor Ort Service, Unfallschutz & Office Online Training	+ 255 €
Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3])	+ 244 €
2x 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7200 U/Min, RAID 0	+ 151 €
Dell™ A425 Aktivboxen mit Subwoofer	+ 35 €

DELL™ ZUBEHÖR - IDEAL ZU IHREM SYSTEM

Dell™ 962 All-in-One und 3300 WLAN Modul

Bis DINA4 randlos Fotos drucken[5], scannen und sogar ohne PC kopieren und faxen. Inkl. 33.6kbps Faxmodem und ADF.

-30%

Statt 249 € jetzt nur
175 €
inkl. MwSt. + **GRATIS** Versand
GRATIS Versand für alle Dell™ Drucker, gültig bis 21.06.05

Dell™ E193FP 19" TFT-Monitor

19" Aktiv Matrix TFT-LCD Monitor mit 1280 x 1024 Auflösung, 250 cd/m² Helligkeit, 500:1 Kontrastverhältnis und 16ms Reaktionszeit.



-25%

Statt 382 € jetzt nur
287 €
inkl. MwSt. + 13 € Versand

Network Dell™ Truemobile™ 2350 Wireless Router

Die Lösung für Ihr Büro oder zu Hause: Der Truemobile™ 2350 Wireless Router unterstützt WLAN nach 802.11g (bis zu 54MBit). Einfach zu konfigurieren. Auch für DSL!

-20%

Statt 79 € jetzt nur
63 €
inkl. MwSt. + 13 € Versand

Axim™ X50 Wireless 520 MHz

520 MHz Prozessor mit Intel® XScale® Technologie. 64MB RAM, 128MB ROM. 3,5" QVGA Display mti 240x320 Bildpunkten. Inkl. Bluetooth® und WLAN.

-20%







Statt 416 € jetzt nur
333 €
inkl. MwSt. + 13 € Versand

Dell™ Monitor 2005FP

20" TFT-Display mit hoher Auflösung von 1680x1050 im neuen, höhenverstellbaren Gehäuse. Analog-, Digital- und Videoeingänge.

-25%



Statt 753 € jetzt nur
565 €
inkl. MwSt. + 13 € Versand

Logitech® diNovo™ Media Desktop™

Bundle aus Bluetooth® Keyboard, MediaPad, optischer Maus und einem Bluetooth® Wireless HUB, der gleichzeitig als Ladestation für die Maus dient.





Statt 189 € jetzt nur
161 €
inkl. MwSt. + 13 € Versand

Wir bieten nicht nur spektakuläre Systeme für Spieler an, sondern auch viele andere - alle mit brandaktueller Technologie, wie dem leistungsstarken Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, und günstigen Preisen. Und weil wir nur direkt, übers Internet oder per Telefon verkaufen, sparen Sie viel Geld, denn wir geben unsere Preisvorteile direkt an Sie weiter. Rufen Sie uns also jetzt an oder besuchen Sie uns online unter www.dell.de !

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional







High End PC

Dell™ Dimension™ 8400

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 640 mit HT-Technologie** (3.20 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3])**
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, RAID 0
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1905FP für 452 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
- **256 MB PCIe x16, ATi® Radeon X850XT™ Platinum Edition, DVI/VGA & TV-Out**
- Sound Blaster® Audigy™ 2 ZS 7.1 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW & 16x DVD-ROM & Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Multimedia Tastatur und Maus, 8x USB 2.0

1.249 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand. **Systempreis ohne Monitor**

Mit GRATIS Dell™ 720 Farbdrucker

Finanzierung schon ab 39,96 € mtl.[2] · **E-Value™: PPDE5-D06847**

Upgrades

- Home Installation mit Internetanbindung **+ 196 €**
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]) **+ 244 €**
- 2048 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz (4x 512 MB) **+ 162 €**

Entertainment Notebook

Dell™ Inspiron™ 9300

- **Intel® Centrino™ Mobiltechnologie**, Intel® Pentium® M Prozessor 750 (1.86 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB) Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3])**
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 80 GB** EIDE-Festplatte
- 17" UltraSharp™ WXGA+ TFT-Display (1440x900)
- 128 MB ATi® Mobility™ Radeon™ X300 Grafik
- Modulares 8x DVD+/-RW Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])

1.449 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Mit GRATIS Dell™ 720 Farbdrucker

Finanzierung schon ab 46,36 € mtl.[2] **E-Value™: PPDE5-N06936**

Upgrades

- PC Business Installation bis zu 3 Peripheriegeräten **+ 149 €**
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]) **+ 232 €**
- 17" WUXGA (1920x1200) TFT-Display **+ 116 €**

Hardcore Gaming für unterwegs

Dell™ Inspiron™ XPS

- **Intel® Centrino™ Mobiltechnologie**, Intel® Pentium® M Prozessor 770 (2.13 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB) Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3])**
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 100 GB** Festplatte, 4.200 U/Min
- 17" UltraSharp™ WUXGA "Truelife" TFT-Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 ULTRA Grafik
- 8x DVD +/- Dual Layer Brenner
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium Ionen Akku mit 80Wh
- Inspiron™ XPS Rucksack
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])

2.869 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Jetzt mit 0 % Finanzierung[2] **E-Value™: PPDE5-N06XP5a**

Upgrades

- 3 Jahre Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag[1] **+ 255 €**
- Windows® XP Professional (OEM[3]) **+ 70 €**
- Microsoft® Office 2003 Professional (OEM[3]) **+ 290 €**



Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 2 65 33 55** Geschäftskunden **0800 / 2 10 33 55** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch







Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 21.06.05. Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand, 23 € bei LCD-TV-Monitoren, bei allen Dell Druckern ist der Versand bis 21.06.05 kostenlos. Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™ und Inspiron™ sind Marken der Dell Inc. Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Centrino, das Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium und Pentium sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]0 % Finanzierung mit 6 Monaten Laufzeit erhältlich beim Kauf der XPS-Serie. Bei allen anderen Laufzeiten zwischen 12 und 48 Monaten beträgt der effektive Jahreszins nur 9,9 %. Gültig ab 300 €. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. [3]Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4]CompleteCare™ Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension™ Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare™ kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare™ kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare™ Schutzes ist LGI (London General Insurance). [5]Druckgeschwindigkeit basiert auf US Papiergröße (215,9x279,4mm), Dell GmbH, Monzastrasse 4, D-63225 Langen



PC ACTION
7/2005
ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

SEITENSPRUNG

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

Legende: PC ACTION Gold PC ACTION Preistipp

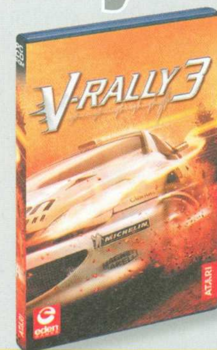
VOLLVERSION AUF DVD

V-Rally 3

Räumen Sie Sonntagsfahrer und Schnarchnasen von der Rallye-Piste!

- 20 originalgetreu nachgebildete Rennautos
- Herausfordernder Karriere-Modus
- Wetter- und Lichteffekte
- Realistische Fahrphysik
- Mehrspieler-Modus für bis zu sechs Piloten

Mehr Details finden Sie auf Seite 18!



SPIELETIPPS



Pariah

ab Seite 134

Komplettlösung: So retten Sie mit Doc Mason die Welt und die scharfe Karina.

WEITERE TIPPS: STRONGHOLD 2, EMPIRE EARTH 2 U. V. M.



HARDWARE

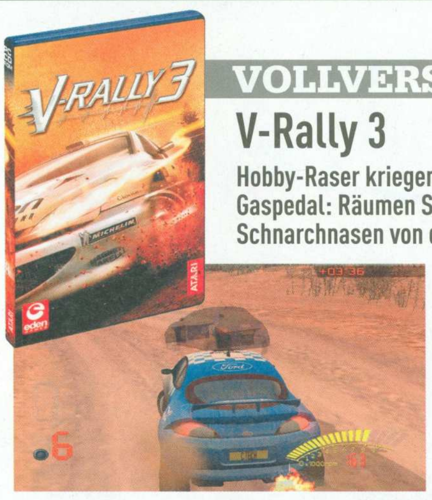
ab Seite 152



Pixelfreuden

Wir haben gleich 88 erhältliche Grafikchips miteinander verglichen. So sehen Sie sofort, wann und ob bei Ihrem Rechner eine Aufrüstung Sinn macht und wie diese am kostengünstigsten möglich ist.

SPIELE IN DIESEM HEFT



VOLLVERSION

V-Rally 3

Hobby-Raser kriegen den Fuß nicht mehr vom Gaspedal: Räumen Sie Sonntagsfahrer und Schnarchnasen von der Rallye-Piste!

- 20 originalgetreu nachgebildete Rallyewagen der 1.6- und 2.0-Liter-Klasse
- Herausfordernder Karriere-Modus
- Coole Wetter- und Licht-Effekte
- Realistische Handhabung und Fahrphysik
- Bis zu sechs Spieler kacheln gegeneinander im Netzwerk oder Internet querfeldein durch das Gelände

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

GENRE:	Rennspiel
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 128 MByte RAM, 1,8 GByte HD
MEHRSPIELER:	Ja
INTERNET:	www.vrally.com

GRANATENSTARKE DEMOS AUF DVD

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30



Gearbox' neuester Streich lässt Sie die Geschehnisse einer amerikanischen Fallschirmjägereinheit in der Normandie nachspielen. Die Demo enthält ein ausführliches Video-Tutorial und die zwei ersten Levels der Vollversion, in der Sie Ihre verstreute Einheit neu formieren. In kurzen Spielunterbrechungen lernen Sie, den Taktik-Modus zu nutzen und Ihren Kameraden Befehle zu geben.

Mindest-Voraussetzung für die Demo:
1 GHz, 512 MByte RAM, 650 MByte HD

PARIAH



Die Mehrspieler-Demo des Ego-Shooters von Digital Extremes bietet jeweils eine Karte in den Modi Capture the Flag, Frontline Assault, Team-Deathmatch. Dabei können Sie auf das gesamte Waffenarsenal der Vollversion zurückgreifen, eine von acht Klassen wählen sowie in drei Fahrzeugen durch die Levels jagen. Mehrspieler-Gefechte tragen Sie im Netzwerk oder via Internet aus.

Mindest-Voraussetzung für die Demo:
1,5 GHz, 256 MByte, 600 MByte HD

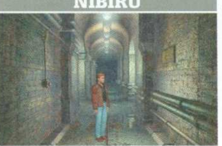
PROJECT: SNOWBLIND



Project: Snowblind führt Sie als Supersoldat in das von Bürgerkriegen heimgesuchte Ostasien. Die Demo enthält den kompletten Level Opera nebst Zwischensequenzen, in dem Sie mithilfe Ihrer Implantate ein Opernhaus von Terroristen säubern. Das Waffenarsenal reicht dabei von Kampfrobotern mit Lenkraketen über Scharfschützengewehre bis hin zum Raketenwerfer.

Mindest-Voraussetzung für die Demo:
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 220 MByte HD

NIBIRU



In *Nibiru* übernehmen Sie die Rolle eines Archäologen, der einen Tunnel der Nazis im tschechischen Westböhmen erforscht. Das Point&Klick-Adventure bietet schöne Grafiken und eine durchdachte Steuerung. Sie laufen durch die Gegend, reden mit Leuten, sammeln Gegenstände ein und versuchen, hinter das Geheimnis einer Superwaffe zu kommen. In unserer Demo rätseln Sie sich durch ein Militärlager ...

Mindest-Voraussetzung für die Demo:
800 MHz, 128 MByte, 516 MByte HD

SECOND SIGHT

Second Sight führt Sie als Versuchskaninchen in ein Labor, in dem Sie mit Psi-Kräften ausgestattet aufwachen. Desorientiert und ohne Erinnerung schlagen Sie sich in der Demo dort durch und kommen nach und nach Ihrer Vergangenheit auf die Spur. Achtung: Die Demo ist zeitlich begrenzt und – falls gewünscht – über das Internet zur Vollversion freizuschalten !

Mindest-Voraussetzung für die Demo:
1 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD

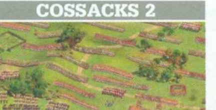
1944: WINTERSCHLACHT IN DEN ARDENNEN



Der *D-Day*-Nachfolger *1944: Winterschlacht in den Ardennen* thematisiert die Endphase des Zweiten Weltkriegs. In der Demo-Mission ist es Ihre Aufgabe, auf der Seite der Deutschen die Kleinstadt St. Vith einzukreisen und die Amerikaner zur Aufgabe zu zwingen. Da Ihnen das nicht auf Anhieb gelingt, erobern Sie den Ort Haus für Haus in einem erbitterten Straßenkampf.

Mindest-Voraussetzung für die Demo:
2,5 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD

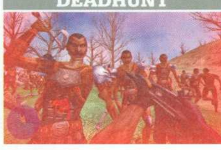
COSSACKS 2



Cossacks 2 führt Sie als Feldherr in die Epoche Napoleons. Die Demo umfasst das umfangreiche Tutorial, dank welchem Sie sich mit den grundlegenden Spielmechaniken vertraut machen, eine Skirmish-Karte und zwei spielbare Schlachten. Dort lenken Sie die Geschicke der Franzosen. Neu ist das Moralsystem, das direkt mit der Erfahrung und der Ermüdung Ihrer Einheiten verknüpft ist.

Mindest-Voraussetzung für die Demo:
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 700 MByte HD

DEADHUNT



Tausende von Zombies stürmen auf Sie ein. Als letzter Krieger liegt es an Ihnen, diesen Schergen der Hölle entgegenzutreten. Die Demo des Erstlingswerks von REL Games bietet einen spielbaren Level im Überlebens-Modus. Hier erledigen Sie so viele Zombies wie möglich. Dabei kommt es immer dicker, je schneller und effektiver Sie sich durch die Karte schlagen.

Mindest-Voraussetzung für die Demo:
800 MHz, 256 MByte RAM, 50 MByte HD

Weitere brandheiße Demos und Videos finden sie auf der DVD. Siehe Inhalt rechte Seite. ▶

SPIELERFORUM AUF DVD


HALF-LIFE 2: RETURN OF THE RESISTANCE


HALF-LIFE 2: PLAN OF ATTACK


HALF-LIFE 2: FIREARMS


MAX PAYNE 2: CHRONICLES


DOOM-3-MAP-PACK


CALL OF DUTY: GERMAN FRONT


WARCRAFT 3: 36 KARTEN

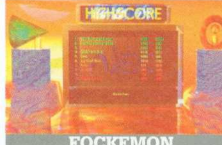

BATTLEFIELD VIETNAM: POINT OF EXISTENCE


LIVE FOR SPEED S2

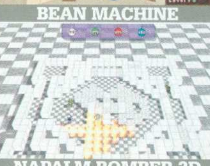

BARBAR


BEAN MACHINE


BERNHARD & HANK


FOCKEMON


GRUBENZWERGE 2


NAPALM BOMBER 3D



TIME PILOT

DVD-INHALT IM ÜBERBLICK

VOLLVERSION:
V-Rally 3

DEMOS:
1944: Winterschlacht in den Ardennen
Absolute Blue
Back to Gaya
Brothers in Arms: RtH 30 (Nur auf Ab-18-DVD)
Cossacks 2
Deadhunt
Driver 3 (Nur auf Ab-16-DVD)
Käpt'n Blaubär
Nibiru
Project: Snowblind
Rising Kingdoms
Pariah (Nur auf Ab-18-DVD)

MICROSITE:
Area 51

VIDEOS:
News:
Boiling Point: Road to Hell
The Fall: The Last Days of Gaia
The Regiment
War Front
Vorschau:
Battlefield 2
Scarface
Jetzt im Handel:
Pariah
Still Life
The Bard's Tale
The Kings of the Dark Age
The Matrix Online
Trackmania: Sunrise
Universal Boxing Manager
Reportage:
Battlestations Midway
Serious Sam 2
Unreal Tournament 2007
Spezial:
Empire Earth 2 (Anzeige)
Freenet (Anzeige)
Half-Life 2: The Lost Coast
SWAT 4 (Anzeige)
Mai-Charts
PC ACTION bringt's
Vorlesung des Monats
Abspann + CompuBabes
Outtakes
Trailer:
Total Overdose

SPIELERFORUM:
Battlefield Vietnam
Call of Duty
Doom 3
Gratisspiele
Half-Life
Half-Life 2
Max Payne 2
Warcraft 3

TIPPS & TRICKS:
Act of War: Direct Action
Brothers in Arms: Road to Hill 30
Empire Earth 2
SWAT 4 – Grundlagentipps
World of Warcraft

PATCHES:
Act of War: Direct Action v1.04 (d)
Beyond Divinity v1.47 (d)
Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.03 (d)
C&C Generäle – Stunde Null v1.04 (d)
Cossacks 2 Napoleonic Wars installer fix (d)
Der Herr der Ringe – Die Schlacht um Mittelerde v1.02 (d)
Empire Earth 2 v1.05 (d)
Flashpoint Germany v1.02 (d)
Game Tycoon v1.5.05 von v1.5x (d)
Hearts of Iron 2 v1.2 (int)
M. Schumacher World Tour Kart 2004 v1.2 (d)
Splinter Cell Chaos Theory Map editor
Splinter Cell Chaos Theory v1.01 (eu)
Splinter Cell Chaos Theory v1.02 von v1.01 (eu)
Star Wars: Republic Commando v1.0 (int)
Stronghold 2 v1.1 (d)
Sudden Strike Resource War Patch #1 (int)
Sudden Strike Resource War Patch #2 (d)
Wildlife Park v1.19 (d)
World of Warcraft v1.4.0 von v1.3.1 (d)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x Me:
Ati Catalyst v.5.2
MSI Nvidia Detonator-Treiber v.71.84
Nvidia Forceware 71.84
Nvidia Nforce 4.27
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5
Via Hyperion 4-in-1 4.55

WinXP 2000:
Ati Catalyst ohne CCC v.5.4
Nvidia Forceware 71.89
Athlon 64 Cool'n'Quiet Software 1.0.1.7 für Win2k Me
Athlon 64 Treiber 1.1.0.14 für WinXP
Nforce4-Treiber v.6.53
Nvidia Nforce 5.10
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5
Nvidia Nforce v.5.10 Win2000 XP
Via Hyperion v.456vp1

TOOLS & EXTRAS:
3D-Analyzer v.2.36
Adobe Reader 7.0
Antivir Personal Edition Classic v.6.30.00.17
Ati Tray Tools v.1.0.1.528
Atitool v.0.0.23
Detonatorunlock 1
Detonatorunlock 2
DirectX 9.0c
Fraps v.2.5.5
Gamers.IRC 4.20
Hdtach v.3.0.1.0
Mozilla Firefox v.1.0.3
Nhancer v.1.1
Power DVD (Trial)
Preispiraten v.2.5
Rage3d Tweak v.3.9c
Rivatuner v.2.0 RC15.4
rTool v.0.9.9.8 RC11
Skype v.1.2.0.37
Sunbird v.0.2
Thunderbird v.1.0.2
Wallpapers
WinZip (Trial)

DAS PAPPT!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem! Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.

ACHTUNG!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!

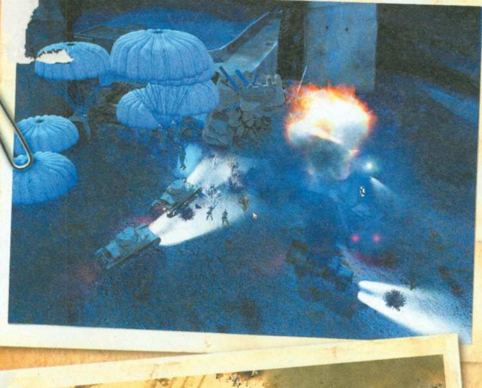

CITY-FLAT
€ 6,99 pro Monat*
IN VIELEN DEUTSCHEN GROSS-STÄDTEN VERFÜGBAR. GLEICHER PREIS FÜR ALLE DSL-GESCHWINDIGKEITEN!
Flensburg
Kiel
Lübeck
Hamburg
Berlin
Hannover
Essen
Gelsenkirchen
Dortmund
Düsseldorf
Köln
Leverkusen
Bonn
Kerpen
Dresden
Frankfurt
Mannheim
Nürnberg
Karlsruhe
Stuttgart
Freiburg
München
DEUTSCHLAND-FLAT
€ 9,99 pro Monat*
IN VIELEN ANSCHLUSSBEREICHEN VERFÜGBAR. GLEICHER PREIS FÜR ALLE DSL-GESCHWINDIGKEITEN!
& PHONE
DSL
Message
Festnetz
Internet
Power
BIS ZU 3.072 KBIT/S
info
MESSAGE-BOX
PARALLEL CALL
KOSTENLOS
VIDEO-TELEFONIE
1&1
www.1und1.de



CODENAME: PANZERS
PHASE TWO







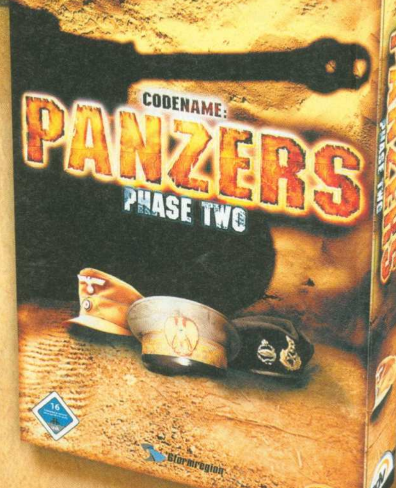
Es ist soweit!

Codename: PANZERS - Phase II lässt die heimischen Wohnzimmer ~~zitt~~ erzittern. Neue Helden treten zusammen mit bekannten Figuren in einer hollywoodreifen und spannenden Geschichte auf, die auch Sie fesseln wird.



Kämpfen Sie mit Ihren Truppen im heißen Wüstensand oder in den Gebirgen von Italien. Nutzen Sie die Dunkelheit der Nacht, um den Gegner zu überraschen.
Machen Sie sich bereit für stundenlange, actiongeladene Strategie!


JUNE 2005


PC CD-ROM
CODENAME:
PANZERS
PHASE TWO
Stormregion
cdv


Stormregion


cdv
www.cdv.de

TOP NEWS

Neue Lichtgestalt!

>>Totaler Abstieg: Reinhold Messner.<<

Max Payne ist tot, es lebe ALAN WAKE! Das ist nicht nur der Heldenname des neuen Action-Krachers von Remedy, sondern zugleich der Spieletitel.

Action | Prickelnde Inszenierungen sind genau das Ding von Remedy, den Machern der *Max Payne*-Serie. Bereits kurz vor der E3-Messe poppte eine Webseite wie aus dem Nichts auf. Dort gibt es zwei Dinge zu entdecken: Zwei Screenshots und einen kurzen Spieletrailer zum neuen Action-Reißer der finnischen Entwickler. Doch derart spärliche Informationen reichen aus, um bereits jetzt Vorfreude zu wecken. Das liegt vor allem am stimmungsvollen Film: Ein anfahrender Zug ist dort zu hören, dann erscheint eine Schrifttafel: „Ein psychologischer Thriller." Donnergrollen, leise setzt Musik ein. Der Spieletitel blitzt auf. Strandszenen, wunderschön animiertes Wasser – idyllisch. Eine Szenerie, die an Kanada oder Norwegen erinnert. Und dazu diese epische, langsame Melodie, ein perfektes Zusammenspiel von Streichern, Flöten und Gitarren, bis zur nächsten Schrifttafel: „Einige sind für das Licht geboren." Die Musik wird grummelnder, das Szenario düsterer, irgendwie bedrohlich. „Einige sind geboren für die ewige Nacht." Eine Gestalt steht auf einem Steg – Alan. Ende. Der Wow-Effekt kommt sofort. Kinogefühle brodeln, die Lust auf mehr machen. Wann es das gibt? Das war vor Redaktionsschluss nicht mehr zu erfahren. Aber wir bleiben für Sie am Ball.

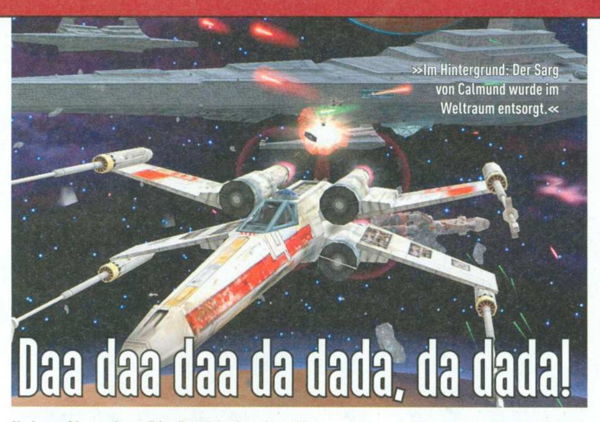
CHRISTIAN BIGGE

Info: www.alanwake.com

>>Von den Amerikanern enttarnt: koreanisches Atomraketenprogramm.<<

>>Coburg: Feierabendverkehr.<<

>>Die Geschichte des FishMac – wie alles begann.<<


»Im Hintergrund: Der Sarg von Calmund wurde im Weltraum entsorgt.«

Daa daa daa da dada, da dada!

Haben Sie schon Die Rückkehr der Sith gesehen? Wir auch! Doch die Vorfreude geht weiter, dank STAR WARS BATTLEFRONT 2.

Ego-Shooter | Freaks aller Herren Länder versammelten sich vergangenen Monat bei der *Star Wars* Celebration 3 in Indianapolis. Dort übten sie sich nicht nur im gemeinsamen Warten auf *Episode 3*, sondern erlebten auch die Ankündigung zu *Battlefront 2*. Die Pandemic Studios wollen den Titel vor allem im Bezug auf Schlachten im Weltraum ausbauen. Beispiel: Sie starten als unbedeutender Soldat, steigen in einen Raumgleiter und kapern einen riesigen Sternenkreuzer. Je nach Wunsch besetzen Sie den Kommandoposten, deaktivieren Schutzschilde oder bedienen Geschütze. Diesmal dürfen Sie sogar in bestimmten Situationen Jedis steuern. Den Herbst dieses Jahres schon mal rot im Kalender markieren.

LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii


»Macht auch vor Asien nicht halt: Baumhartz IV.«

Grüner wird's nicht!

Das Spiel zum größten Trauma der Vereinigten Staaten von Amerika kriegt einen Nachfolger. VIETCONG 2 kommt!

Ego-Shooter | Die Kommunisten haben immer noch nicht genug. Mit *Vietcong 2* erscheint der direkte Nachfolger zur beliebten Dschungelballerei *Vietcong* und seinem Erweiterungs-Pack *Fist Alpha*. Fans der Serie zockten sicherlich auch schon das zweite offizielle Add-on namens *Red Dawn* durch, das wir vergangenen Monat auf unsere PC ACTION-DVD gepackt haben. Mit einer detaillierteren Grafik-Engine, einer frischen Kampagne und einigen neuen Mehrspieler-Modi lässt der Titel seine Jünger durch Indochina dackeln. „Mit *Vietcong 2* wollen wir den eingefleischten Fans ebenso wie Neuanfängern ein noch größeres und besseres Spielerlebnis bieten", erklärt Christoph Hartmann von 2K Games. Lange warten Sie nicht mehr. Bereits Ende des Jahres geht es wieder zurück in die grüne Hölle.

LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.pterodon.com

LIES MICH!

KING KONG


»Peinlich: Masturbation in der Öffentlichkeit.«

Action-Adventure | Nach dem erfolgreichen Abschluss der *Herr der Ringe*-Trilogie steht Regisseur Peter Jackson kurz vor der Finalisierung seines nächsten Kinohits: einer Neuverfilmung von *King Kong*. Die fette Lizenz sicherte sich Ubisoft. Die Franzosen wollen noch in diesem Jahr ein Abenteuer für PC herausbringen, welches die Filmhandlung nachstellt. Als Forscher treten Sie mit Ihrem Team auf Skull Island gegen bösartige Kreaturen an und verfolgen den Riesenaffen bis nach New York. (CB)

Info: www.ubisoft.de

SPIELE PER DOWNLOAD

Branche | Valve hat es mit seinem Steam-Portal vorgemacht, jetzt zieht Codemasters nach. Als erstes Vollpreisspiel der Engländer ist das Action-Adventure *Second Sight* (PC ACTION-Wertung 76 Prozent) per Download zu erwerben – und zwar zum vergünstigten Preis von 22 Euro. Läuft der Test vielversprechend, sind weitere Angebote nur eine Frage der Zeit. (CB)

Info: www.codemasters.com/secondsight

SHATTERED UNION


»Westerwelle setzte Bundeswehrreform durch.«

Echtzeit-Strategie | Von Pop-Top-Software, den Entwicklern der *Railroad Tycoon*- und *Tropico*-Reihe, war in letzter Zeit wenig zu hören. Jetzt melden sich die Amerikaner mit *Shattered Union*, einem klassischen Echtzeit-Strategiespiel, zurück. Das Thema: In nicht allzu ferner Zukunft präsentiert sich Amerika als ein von Bürgerkriegen zerrissenes Land. In der Einzelspieler-Kampagne sollen Sie als virtueller General wieder für geordnete Verhältnisse sorgen – und nutzen dazu Panzer, Hubschrauber und Soldaten. Bereits im Herbst dieses Jahres soll die Schlacht beginnen. (CB)

Info: www.2kgames.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Stronghold 2	Take 2
2	▲	NEU	Guild Wars	Flashpoint
3	▲	NEU	Empire Earth 2	Vivendi Universal
4	▲	8	Half-Life 2	Vivendi Universal
5	▲	6	Die Sims 2	EA
6	▲	NEU	Trackmania Sunrise	Koch Media
7	▼	2	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	EA
8	▲	NEU	Knights of the Old Republic 2	Activision
9	▲	NEU	World of Warcraft	Vivendi Universal
10	▼	1	Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft

Quelle: SATURN

LIES MICH!

POSSESSION


»Deutschland gewinnt die Fußball-WM 2006: Selbst die Tommys feiern ausgelassen.«

Action | Das ist ja mal eine Überraschung! Blitz Games, bisher durch Neuveröffentlichungen von Klassikern wie *Frogger* oder *Pac-Man World* aufgefallen, enthüllten auf der E3 gar Finsteres: den Schocker *Possession*. Dort wackeln Sie als Boss einer Armee der Finsternis durch eine frei erkundbare 3D-Stadt und sorgen mit bis zu 100 Zombies gewaltig für Unruhe. 2007 fällt der Startschuss für den Horrortrip, der auf ersten Bildern bereits jetzt eine gute Figur macht. Wir sagen: Hölle, Hölle Hölle! (CB)

Info: www.youhavebeenpossessed.com

BATTLEFIELD 3

Action | Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch ein Gerücht, dass sich, während Sie diese Zeilen lesen, wohl bereits als Wahrheit herausgestellt haben dürfte. Dice, schwedisches Entwicklungsstudio vom beinahe vollendeten *Battlefield 2* (siehe Seite 64), kündigte nämlich zwei neue PC-Titel an. Einen für 2006, einen für 2007. Dass eines der beiden Spiele die *Battlefield*-Reihe fortsetzt, gilt als so gut wie sicher. Spannender dürfte sein, wie der andere Titel lautet. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe. (CB)

Info: http://global.dice.se/games

TITAN QUEST


»Mit der Feuerdiät übertreibt s Lagerfeld nun wirklich.«

Rollenspiel | Brian Sullivan, Co-Designer von *Age of Empires*, wendet sich einem anderen Genre zu und bastelt für THQ am Action-Rollenspiel *Titan Quest*. Dort sollen Sie als einsamer Held wild gewordene griechische und ägyptische Halbgötter zähmen, um so das Unheil von der bekannten Welt abzuwenden. Die Geschichte erinnert Sie ein wenig an *Diablo 2*? Das Spiel sicherlich noch viel mehr, denn die Mechanik gleicht dem Vorbild nicht nur oberflächlich. Aber wenn Blizzard schon keinen offiziellen Nachfolger ankündigt, freuen wir uns umso mehr über einen aufgehübschten inoffiziellen. (CB)

Info: http://thq.com

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:

Spielen Sie World of Warcraft?

- Ja, regelmäßig. 35%
- Ich warte noch mit dem Kauf. 26%
- Was ist *World of Warcraft*? 18%
- Ich mache seit dem Erscheinen kaum anderes mehr. 14%
- Ich habe kein Exemplar bekommen. 7%

Zehn Hämmer für ein Halleluja

Innovative Konzepte sind rar. Der Fortsetzungswahn regiert. FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS steht somit genau in der Mitte.


»Soldat 1: Mir wird schlecht. Soldat 2: Mir wird schlechter! Soldat 3: Der Schlechter von Lyon?«


»Lassen Sie den Essig stehen! Wir wollen nur Ihr Öl!«

Action | Spannend, unterhaltsam, innovativ und von den Kritikern geliebt. Nein, es geht nicht um die PC ACTION, sondern um THQs „Tactical-Combat-Action" *Full Spectrum Warrior*. Der Nachfolger trägt den Zusatz *Ten Hammers* und soll laut den Entwicklern viel mehr von dem bieten, was schon im Erstling so richtig geknallt hat. Nach wie vor steuern Sie amerikanische Einheiten durch Krisengebiete und erleben eine Mischung aus Echtzeit-Strategie und Action-Spiel. Erstmalig befehligen Sie jetzt auch Fahrzeuge, dringen sogar in Gebäude ein, platzieren Scharfschützen-Teams und eskortieren Geiseln. Der Mehrspieler-Teil wird um einige Modi erweitert. Ganz wichtig: Sie steuern jetzt mehrere Teams gleichzeitig. Anfang 2006 rücken Sie wieder an die Front! AHMET ISCITÜRK

Info: www.fullspectrumwarrior.com



diezwei.eagames.de













Challenge Everything™

Wer zur Hölle ist eigentlich ...

JAMES BROWN?



»Das Haarwuchsmittel hilft doch: Homer Simpson.«

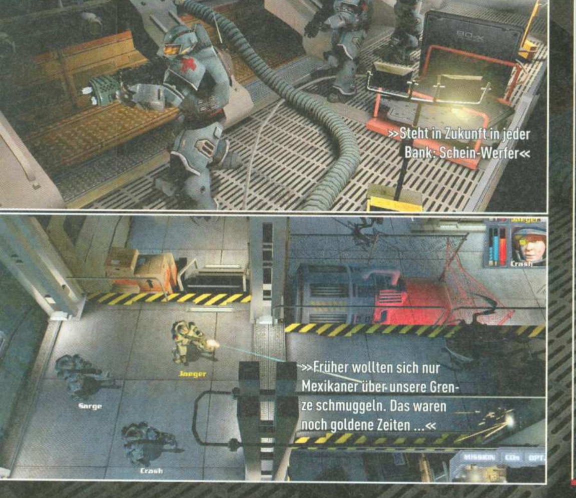
Er ist der Boss. In einer Männerwelt. Doch von Funk und Soul will er nichts wissen.

„Alles, bis auf Country-Musik, die nervt total!", antwortet James Brown auf die Frage, welche Klänge er privat genießt. Am liebsten hört er Techno und Trance, aber auch Rock und Hip-Hop. James A. Brown ist weder schwarz noch der „Godfather of Soul". Er hat eine Halbglatze und ist Anhänger der *Riddick*-Filme. Seine Kollegen rufen ihn schlicht „Jim". Seine Frau nennt ihn „Sex Machine". Behaupten wir einfach mal. Jim verrät, dass es mit seiner Ehe wieder bergauf geht, seit er die Finger von Online-Rollenspielen lässt. „*World of Warcraft* schaut phänomenal aus. Aber ich darf nicht!" Seit knapp zwei Jahren arbeitet er bei Epic Games, den Erschaffern von *Unreal Tournament*. Jim war schon immer Zocker, spielte sogar in einem professionellen *UT*-Clan. Er ließ seine E-Sport-Karriere sausen, um bei Sony Online anzuheuern, an *Everquest* und *America's Army* mitzuarbeiten und schließlich in Cary, North Carolina, zu landen. Beim Interview ist Mister Brown etwas aufgeregt. Schließlich erscheint weltweit an diesem Tag der Xbox-Titel *Unreal Championship 2*, bei dem er als Level-Designer mitwirkte. Außerdem gab es am Vortag eine große Veröffentlichungsparty mit Frauen, Waffen, Bier. Die Erwartungen sind hoch. Genau wie bei seinem nächsten Projekt *Unreal Tournament 2007*. Er lächelt. „Ich bin *UT*-Fanatiker, zocke jeden Abend." Das ist gut für seine Ehe. Schließlich ist *UT* kein Online-Rollenspiel.

LUKASZ CISZEWSKI

Dein neuer Schwarm

Vom UT-2004- zum Half-Life-2-Mod zum eigenständigen Spiel. ALIEN SWARM: INFESTED bahnt sich seinen Weg.



»Steht in Zukunft in jeder Bank: Schein-Werfer«

»Früher wollten sich nur Mexikaner über unsere Grenze schmuggeln. Das waren noch goldene Zeiten ...«

Action | „Ich habe gerade euren Mod mit unserem Team gezockt. Was für ein Spaß! Das war wohl das coolste Koop-Spiel meines Lebens!" Dieses Kompliment macht Joe Wilcox von Epic Games den *Alien Swarm*-Entwicklern. Das haben die Typen auch verdient, denn deren *UT 2004*-Mod ist einfach nur genial. Deswegen sind Sie in unserem Spielerforum schon mehrmals darüber gestolpert. In *Alien Swarm: Infested* übernehmen Sie die Kontrolle über Space-Marines, die Kolonien und andere Einrichtungen von Monstern säubern. Auffällig ist dabei vor allem die Tatsache, dass Sie das Geschehen aus der Vogelperspektive betrachten. Jetzt basteln die Macher an einer eigenständigen Version, die auf der *Source*-Engine basiert und der krassen Spielmechanik treu bleibt. Kurz: geniale Einzelspieler-Kampagnen und Koop-Schlachten für bis zu acht Spieler!

AHMET ISCITÜRK

Info: www.blackcatgames.com

INTERVIEW „VALVES SUPPORT IST BEISPIELLOS!"

»Harald Fränkel in einer Parallel-Dimension.«

Ivan Simoncini wird bald reich und berühmt sein. Zu seinen Fans gehören bereits jetzt Mitglieder von Valve und Epic Games.

Unser Team ist winzig und fast alle haben noch einen Ganz- oder Teilzeitjob. Das Geld benutzen wir hauptsächlich, um Spesen und Hilfe von außerhalb, wie etwa Künstler und Synchronsprecher, zu bezahlen.

PC ACTION ***Alien Swarm*** **kennen wir als** ***UT 2004*****-Mod. Wie wurde daraus ein eigenständiges Spiel?**
Ivan Simoncini: Vor rund einem Jahr wurden wir von Valve kontaktiert und gefragt, ob wir Lust hätten, das Spiel auf der *Source*-Engine zu entwickeln. Dieses Angebot, diese Chance, mussten wir einfach ergreifen.

PC ACTION Woher nehmt Ihr die Kohle für so ein aufwendiges Projekt?
Ivan Simoncini: Wir haben beim offiziellen „Make Something Unreal"-Wettbewerb ein bisschen was verdient. Wir waren uns einig, das Preisgeld nicht auf den Kopf zu hauen, sondern es in unser neues Spiel zu investieren. Es ist jedoch nicht so viel Geld, als dass wir uns Löhne bezahlen könnten.

PC ACTION Hat Valve schon angeklopft, um euch zu assimilieren?
Ivan Simoncini: Hehehe! Nein, obwohl wir, wie es scheint, ein paar große *Alien Swarm*-Fans bei Valve haben. Sie luden uns nach Seattle ein und erklärten ein paar Tage lang ausführlich die *Source*-Engine. Valves Support ist beispiellos. Wie die sich um ihre Community kümmern ... Fantastisch!

PC ACTION Es erscheinen zwei Versionen von ***Alien Swarm: Infested*****?**
Ivan Simoncini: Ja. Eine abgespeckte, dafür kostenlose Version und eine Vollversion, mit der wir hoffentlich etwas Geld verdienen. Die Vollversion enthält mehr Charaktere, mehr Missionen, mehr technische Spielereien und so weiter.





Der Herr der Klinge

Mit PRINCE OF PERSIA 3 kehrt der Mann zurück, der Tausendundeine Nacht in ein Blutbad verwandelt.

»Halt still, ich muss noch die Schnittmenge berechnen.«

Action-Adventure | Von unserem geliebten Prinz läuft ab November eine Kopie herum. „Er ist böse, rachsüchtig und mag sein eigenes Schicksal nicht", verrät Yannis Mallat, der ausführende Produzent des Spiels. Besagter Dunkelprinz ist die Person, die der Held geworden wäre, falls es den Sand der Zeit nicht gegeben hätte. Reichlich kompliziert, was? Im Spiel ist das einfacher: Sie dürfen nach Gusto zwischen Prinz und Konterfei wechseln. Aus dem Arm des weißhaarigen Neulings wächst zum Beispiel eine Peitsche, mit der Sie Feinde erwürgen können. Brutaler als bei *Indiana Jones*. JOACHIM HESSE

Info: www.princeofpersiagame.com/de

Bioleck stopfen!



»Bei Männern leichter zu finden: der MG-Punkt.«

Im Agententhriller CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION verfolgen Sie keine Braut, sondern biologische Waffen.

Action | Der Osten kommt gewaltig. Ende Mai kredenzt uns der Erfurter Verleger New East Media den Ego-Shooter *Conspiracy: Weapons of Mass Destruction*. Als Agent Cole Justice machen Sie die korrupte CIA-Spezialeinheit Hydra an fünf Schauplätzen mit Ihren großkalibrigen Wummen bekannt. Sie ballern in tropischen Dschungel-Levels genau wie in arktischen Schneelandschaften. Und das ist auch gut so! Denn Hydra will biologische Massenvernichtungswaffen an Terroristen verhökern. Da diese Souvenirs gegen das Artenschutzabkommen laichender Stummelfußfrösche in Südamerika verstoßen, greifen Sie im Auftrag der Regierung natürlich ein. Außer Schießkünsten ist sogar Taktik gefragt. Stimmt's, George? MARC BREHME

Info: www.conspiracywmd.com

Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT TROTZT DEM TOTALEN ROLLENSPIELWELT-KAPITALISMUS.



»Trotz Tarnung gleich erkannt: Dolly Dollar.«

Kaufgelage

Jemand sollte Franz „Heuschrecke" Müntefering dringend ein *World of Warcraft* schicken. Das Diktat des Kapitals mag im real existierenden Leben nicht wegzuschwadronieren sein, aber in virtuellen Fantasy-Spielwelten herrscht noch soziale Gerechtigkeit. Welcher Nation, Steuerklasse oder Altersgruppe ich in Wirklichkeit angehöre, ist in Online-Gefilden egal. Hier sind alle Menschen gleich, wenn es darum geht, Statussymbole wie Reittier oder Designer-Rüstung zu erringen. Spielerische Hingabe und Leistung zählen, nicht der Realwelt-Kontostand. Das hat seit frühen *Ultima Online*-Tagen manchen freilich nicht davon abgehalten, Spielgeld und hochgepäppelte Charaktere gegen harte Devisen zu verschachern. Diese Graumarkt-Transaktionen, die mit den Benutzerbedingungen der meisten professionellen Spiele kollidieren, verurteilten die Hersteller traditionell oder straften sie zumindest durch intensives Weggucken. Sony Online Entertainment, spätestens seit „/pizza" berühmt-berüchtigt als pragmatischer Ausverkäufer, sieht das plötzlich nicht mehr so eng. „Station Exchange" nennt sich ein neuer Auktionsservice, der Verkäufe von *Everquest 2*-Spielwelt-Wertgegenständen managt (vorerst nur auf bestimmten Servern). Das Unternehmen tritt dabei als Mittelsmann auf, will so Betrügereien verhindern und bereichert sich selbst mit einer „Bearbeitungsgebühr". Der Hersteller sanktioniert also die Käuflichkeit von Ansehen und Status in seiner Spielwelt. Früher steckten hinter Level-50-Charakteren Hunderte Stunden Leistung, jetzt kann sich jeder Besserverdienende in fünf Minuten einen Superhelden gönnen. Oder charakterschwache Schlechterverdienende verjuxen Mietgeld und verhökern Nieren, nur um ihrer Waldelfin einen heißen Fummel zu spendieren. Bleibt mir nur noch, Mythic-Chef Mark Jacobs (*Dark Age of Camelot*) zu zitieren – für den ist der *Everquest 2*-Ausverkauf „eine der schlechtesten Entscheidungen der Onlinespielwelten-Geschichte".

Mitmachen und abgreifen per SMS!

ATARI: BOILING POINT

SEITE 26

Mit *Boiling Point* einsacken, so das Motto des Atari-Gewinnspiels dieses Monats. Zur PC-Veröffentlichung der wüsten Ballerei haut Atari jede Menge Preise raus, zum Beispiel eine Tasche, Dog Tags und natürlich Vollversionen. Wenn Sie einen Preis abgreifen wollen, beantworten Sie die Frage auf Seite 26 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 45" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 45 C) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Atari-Boiling", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



HARDWARE-GEWINNSPIEL

SEITE 31

Lust auf Preise im Gesamtwert von rund 5.000 Euro? Diesen Monat im Angebot: Soundsysteme von JBL und Harman/Kardon, USB-Festplatten von Techsolo und Barebones von Shuttle. Wer einen der Preise gewinnen will, beantwortet die Frage auf Seite 31 und schickt die Lösung per SMS mit dem Schlüsselwort „pca 46" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 46 C) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware 7-05", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



REISE ZU BLIZZARD

SEITE 124

Geben Sie's zu! Sie sind süchtig nach *World of Warcraft* und der Verzweiflung nahe, wenn die europäischen Server mal wieder für zwei Stunden ausgefallen sind. Dann stellen Sie sich die Frage: Was macht Blizzard da in Paris eigentlich? Schauen Sie doch selbst mal hinter die Kulissen! In Zusammenarbeit mit Gamesdynamite verlost PC ACTION zwei Reisen nach Paris, inklusive eines Besuchs des europäischen Hauptquartiers von Blizzard. Wenn Sie gewinnen möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 124 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 47" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 47 B) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Blizzard-Reise", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



MAUSPADS

SEITE 150

Jetzt wirds hart! Zumindest für Ihren Nager gibt's augenblicklich kaum eine stabilere Unterlage als das X-Board V2 von Kryptek. Damit Sie das mal antesten können, verlosen Kryptek und PC ACTION gleich 25 der robusten Mauspads. Um an der Verlosung teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 150 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 48" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 48 A) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „X-Board", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DIE ZOCK' ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 42

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 43" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 43 Stronghold 2) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 49

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 44" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 44 Half-Life 2: Aftermath) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de.



* 0,49 EUR/SMS – E-PLUS, O2, VODAFONE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
0,61 EUR/SMS – T-MOBILE (INKL.0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Roll's raus

Der Clou: Sie müssen nicht mal durch die Kasse! Die tollen Preise im Gesamtwert von 5.000 Euro stellen Shuttle, Techsolo und Harman Multimedia zur Verfügung. Die Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Ohne Scheu einfach abgreifen! Das gibt es zu gewinnen:

Soundsysteme von JBL und Harman/Kardon
2x Harman/Kardon Soundsticks II
2x JBL Encounter
6x JBL Creature II

Hier gibt es was auf die Ohren: Wir verlosen insgesamt zehn Designer-Soundsysteme von JBL und Harman/Kardon. Zwei Gewinner erhalten das High-End-Soundsystem Soundsticks II mit durchsichtigem Gehäuse. Zwei weitere Sieger dürfen sich auf das JBL Encounter im Alien-Look freuen. Zudem verlosen wir sechs JBL Creature II – in der Wunschfarbe der Gewinner.

Gesamtwert: ca. 1.400 Euro



Hardware von Techsolo
10x TL-2170 2.1-Soundsystem
8x TMR-3550 16H USB-Festplatte

In Zusammenarbeit mit Techsolo verlosen wir Soundsysteme und Festplatten. Zehn Leser können ihren Computersound bald über das TL-2170 genießen. Das 2.1-Soundsystem bringt satte 25 Watt RMS-Leistung und besitzt einen optischen Eingang. Zusätzlich verlosen wir acht 160-Gigabyte-USB-Festplatten von Techsolo.

Gesamtwert: ca. 1.800 Euro



Barebones von Shuttle
4x ST20G5 plus Tasche

Wenn Sie sich ohne großen Aufwand einen Athlon-64-PC bauen wollen, sollten Sie bei dieser Verlosung mitmachen: Vier Gewinner erhalten je einen edlen Barebone ST20G5 von Shuttle. Das Gerät ist für Sockel-939-Prozessoren ausgelegt – dank leistungsstarker Onboard-Grafik von Ati benötigen Sie keine zusätzliche Grafikkarte.

Gesamtwert: ca. 1.800 Euro





Das musst du wissen!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Die drei Buchstaben der Firma JBL gehen auf den Gründer zurück. Das war:
a) James Benedikt Last b) James B. Lansing c) Jim Beam Lebertran d) Julia B. Low

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 30.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 6. Juli 2005.

NET NEWS

Fotos: Freaks 4U GmbH

»Party-König Ammer macht seine Mädels mit Modern-Talking-Musik gefügig.«

Nicht von schlechten Eltern!

Spitze Zungen behaupten, dass E-Sport-Meisterschaften schnell langweilig werden. Nicht so auf den NGL-FINALS in Berlin. Da waren ja auch genug Mädels am Start.

»Können sich kaum auf den Sitzen halten: Scorpions-Konzertbesucher.«

E-Sport | In gemütlichen Kinosesseln verfolgten die Fans die Spiele ihrer Champions. Den Abschluss der dritten Saison feierte die LAN-Party Liga NGL Anfang April im Berliner Kino Cubix und sorgte auch für Sitzkomfort. „Wieder eine Meisterschaft absitzen und sich ein paar schöne Spiele anschauen" – das könnte angesichts von unzähligen E-Sport-Wettkämpfen dem einen oder anderen Zuschauer im Kinosessel oder vor der eigenen Mattscheibe zu Beginn durch den Kopf gegangen sein. Schließlich gibt es allein vier LAN-Party-Meisterschaftsendkämpfe pro Jahr, von anderen Events und täglichen Wettkämpfen im Internet sowieso abgesehen. Doch diese Finalspiele rissen dank einem überraschenden Favoritensterben einige Fans vom Hocker. In *Warcraft* siegte Überraschungsfinalist Davin „DkH.Davin" Georgi in einem packenden Finale mit 3:2 gegen Dauerfavorit Daniel „SK|Miou" Holthuis. Begleitet von Cheatvorwürfen und gegenseitigen Beleidigungen lieferten sich die beiden einen richtig harten Schlagabtausch. Ebenso überraschend war das frühzeitige Aus von Mousesports im *Counter-Strike*-Turnier. Nicht weniger knapp lavierte sich dann Team64.AMD auf den höchsten Platz auf dem Siegertreppchen, indem sie Ocrana.ATI mit 16:14 besiegten. Ein dritter Favorit gab sich im *Unreal Tournament*-Wettbewerb geschlagen: mouz|kiLLu verlor gegen den als Außenseiter gestarteten Veteranen Ulrich „JP|daddy" Scheller. Die eigentlichen Stars des Abends waren aber die *Counter-Strike*-Frauen: Vier Teams zogen bei jedem Match und auch in den Spielpausen die Blicke auf sich. Den Sieg nach Hause trugen letztlich die fünf Miezen vom Clan „Catz". Wer die Spiele verpasst hat, kann sich auf eine DVD-Kollektion der NGL freuen, welche die filmreife E-Sport-Action in Kürze auf den heimischen Fernseher bringt. FELIX LOHMEIER

Info: www.ngl-europe.com

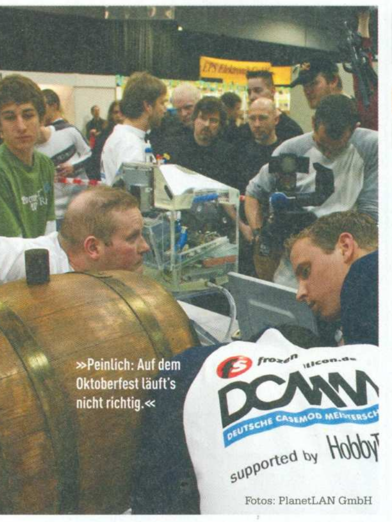
LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
22 Jahre
f.lohmeier@email.de

„Es gibt wieder einen neuen E-Sports-Spitzenverdiener: Der Starcraft-Spieler Lim „Boxer" Yo Hwan aus Korea bekommt 138.000 Dollar pro Jahr Festgehalt, zuzüglich Preisgeldern nur für's Daddeln. Geiler Job, was?"





»Peinlich: Auf dem Oktoberfest läuft's nicht richtig.«

Fotos: PlanetLAN GmbH

Mach ein Fass auf!

DCMM 2005: Casemodder kämpften mit spektakulären Eigenbauten um die Gunst der Fachjury.

E-Sport | Die vierte Deutsche Casemod Meisterschaft (DCMM) fand im Rahmen der Hobbytronic in Dortmund statt. Fazit: Showeffekte allein können nicht mehr punkten. So hat die Jury den in einen Taucheranzug gehüllten PC von Casemod-Urvater Ralf Wingender trotz Nebelmaschine auf die hinteren Plätze verbannt. Ebenso brachte das große, aber einfache „Datenfass" (großes Bild) seinen Besitzer Tilo Bohnert nicht auf das Siegertreppchen. Gewonnen haben Computerbastler mit technischen Raffinessen. In der Kategorie Eigenkonstruktion (CaseCon) siegte Maico Bensien mit seinem futuristischen Alienkopf. Bei den Umbauten (CaseMod) überzeugte Benjamin Franz die Jury mit einem aufwendig umgestylten Standardgehäuse im kühlen Alulook (Bild rechts oben). Der Publikumsliebling war auch eher rustikal: Es gewann die aufwendig verarbeitete Holzpyramide von Dirk Wand aus Duderstadt (Bild rechts unten). FELIX LOHMEIER

Info: www.dcmm.de



»Van Gogh: Selbstbildnis geglückt.«

»Kleinwagen: zu große Kühlerfigur.«

»Fehlkonstruktion: Stauraum für Leiche bei Hightech-Sarg vergessen.«

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILNEHMER	WWCL	NGL	ANM.STATUS	URL
	DEUTSCHLAND							
1	nFrag 5	27.05.2005	26123 Oldenburg	672	✘	✔	■	www.nnga.de
2	LANarena 10	27.05.2005	31785 Hameln	684	✘	✔	■	www.lanarena.de
3	Gigahertz LAN XVI	27.05.2005	76646 Bruchsal	408	✘	✘	■	www.gigahertz-lan.de
4	BoerdeLAN 13	27.05.2005	59609 Anröchte	333	✘	✔	■	www.boerde-lan.de
5	Lan-4u.18	01.07.2005	16798 Fürstenberg	400	✔	✘	■	www.lan-4u.de
6	GrimmaLAN V	15.07.2005	04668 Grimma	316	✔	✘	■	www.grimmalan.de.vu
7	XSLan-20	15.07.2005	58644 Iserlohn	450	✘	✔	■	www.xslan.de
8	C-MaxX enlarged	22.07.2005	36304 Alsfeld	800	✘	✔	■	www.enlarged.de
9	SommerCon 2005	24.07.2005	25746 Heide	300	✘	✘	■	www.gamecon.de
10	Convention-X-Treme VII	29.07.2005	76689 Karlsdorf	410	✘	✘	■	www.convention-x-treme.de
11	XSLan-21	19.08.2005	58644 Iserlohn	350	✘	✔	■	www.xslan.de
12	LAN-Nation v7.0	02.09.2005	96160 Geiselwind	712	✘	✔	■	www.lan-nation.com
13	The Summit V	02.09.2005	49074 Osnabrück	1060	✘	✔	■	www.the-summit.de
14	The X-Treme LAN 9	02.09.2005	34359 Reinhardshagen	300	✘	✔	■	www.thexlan.de
15	gacom400	09.09.2005	97842 Karbach	400	✘	✔	■	www.lan.gacom.org
16	[.ju:nien] IX	07.10.2005	58093 Hagen	650	✘	✘	■	www.junien.de
	ÖSTERREICH							
	Ennsomnia 5	24.06.2005	4470 Enns	400	✘	✔	■	www.mclan.at/lan
	DownundeR4LAN 5	15.07.2005	3100 St. Pölten	400	✘	✘	■	www.downunder4lan.net
	Frag-Factory	29.07.2005	1220 Wien	800	✘	✔	■	www.frag-factory.at
	PhänomeLan	19.08.2005	8010 Graz	1546	✘	✘	■	www.phaenomelan.at
	SCHWEIZ							
	The Legend Tour III	03.06.2005	3007 Bern	125	✘	✘	■	www.netgame.ch
	LAN Trophy 05	12.08.2005	6210 Sursee	262	✘	✔	■	www.lan-trophy.ch
	Netplex 2	26.08.2005	3550 Langnau	200	✘	✘	■	www.netplex.ch



Für eine fette Hand voll Dollar



»Und wer soll jetzt dein Herzblatt sein?«

Zehn Städte, eine Million Dollar Preisgeld, ein Spiel: Painkiller! Die CPL bricht Rekorde.

E-Sport | Die CPL World Tour bringt E-Sport und Multikulti zusammen. Zwar sorgte zum Startschuss in Istanbul ein Blizzard mit Schneesturm für eine Absage des Turniers, Ende März wurde es jedoch ernst. Der Niederländer Sander „Vo0" Kaasjager siegte gegen seine bekanntesten Kontrahenten Jonathan „fatl1ty" Wendel (USA) und Benjamin „Zyz" Bohrmann (Deutschland), gewann 15.000 Dollar und ein Ticket für das Finale. Es bleiben noch acht weitere Qualifikationsturniere auf der ganzen Welt. Im Juni kommt die CPL World Tour auch nach Deutschland. Das mit 50.000 Dollar dotierte *Painkiller*-Turnier steigt in Berlin. FELIX LOHMEIER

Info: www.thecpl.com

BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ MAG WEGSCHAUEN.

Fernsehen bildet!

Frontal 21, das nach eigenen Angaben „kritische, investigative und unerschrockene" Magazin des ZDF, strahlte kürzlich den Beitrag „Gewalt ohne Grenzen – Brutale Computerspiele im Kinderzimmer" aus. Fazit des Berichts: Über eine Million Kinder und Jugendliche verbringen ihre Freizeit mit Prügeln und Töten am PC. Ich war geschockt. Selten habe ich nach einer Sendung so viel über mich lernen können. Vor meinem inneren Auge lief mein Leben noch einmal wie ein Spielfilm ab. Das erste mal *Doom* und *Quake*, etliche *Counter-Strike*-Sessions in dunklen Kellergewölben. Mein Leben – gepflastert von virtuellen Leichen! Habe ich mich unterbewusst zu einem potenziellen Killer entwickelt? Nach Antworten suchend irre ich orientierungslos umher. Um sicherzugehen, dass meine junge Seele nicht beschädigt wurde, suche ich Rat beim ZDF. Wer weiß denn besser Bescheid als diese Rotte aufgeklärter Journalisten? Ein Anruf. Ich lande in der Redaktion von *Frontal 21*. „Was hat es mit den in Ihrem Beitrag angesprochenen Meta-Analysen auf sich? Können Sie mir eine Quelle für die zahlreichen Studien nennen, die Aufschluss über die Auswirkungen von brutalen Computerspielen geben? Sehen Sie einen Zusammenhang zwischen mangelnder Liebe und Familienfürsorge und steigender Gewalt bei Jugendlichen? Warum sind Gewalt-Spiele für Erwachsene fragwürdiger als entsprechende Filme? Wie viel ist zwei plus zwei?" Die Dame am Telefon entschuldigt sich und schaufelt mich in die Warteschleife. Musik. Die Titelmelodie von *Mortal Kombat*? Nein, so viel Humor geht dann doch nicht. Die Dame meldet sich zurück. „Herr Gardé? Ich verbinde Sie mit unserem Redaktionsleiter." Sehr gut. „Dr. Claus Richter hier, Herr Gardé, ich habe nicht viel Zeit, Sie sind der zehnte Journalist, der heute anruft. Die Antwort auf Ihre Frage lautet: Vier!" Wusste ich's doch!

»Spritziger Typ: der Weltmeister im Onanieren.«













Das gehört verboten!

FERIEN IM KLASSENZIMMER. Zockend? Unerhört!

Foto: GameCon e.V.

LAN-Party | Das staunt Herr Beckstein und Herr Schröder wundert sich. Das Werner-Heisenberg-Gymnasium in Heide richtet ab dem 24 Juli schon zum sechsten Mal ein Netzwerkcamp aus. Zwei Wochen lang wird in vernetzten Klassenzimmern gezockt, daneben gibt's Workshops, Sport- und Unterhaltungsprogramm. Der Spaß kostet pro Person 25 Euro, die Anmeldung läuft seit dem ersten Mai. FELIX LOHMEIER

Info: www.gamecon.de

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Maria Klepacka
Beruf: Studentin
Alter: 20 Jahre
Nickname: Mariyah
E-Mail: mariyah@gmx.net
Homepage: www.voodoochild.de.vu
Lieblingsgenre: Sport-, Rennspiele, Beat 'em Ups
Lieblingsspiele: Pro Evolution Soccer 4, Soul Calibur 2, NfS Underground 2
Seit wann ich spiele: 2003
Statement: „Wenn Micoud diese Saison besser gespielt hätte, wäre Werder Meister." :(

Anm. d. Red.: Ein Mädel, das sooo ausschaut, *Pro Evo* zockt und sich für Fußball interessiert? Unmöglich! Kann es nicht geben. Du bist ein perverser, pickliger Greis mit Vollbart und hast das Foto von der Webseite einer russischen Modellagentur geklaut. Auf so einen Unsinn fallen wir nicht rein. Daran ändert auch die Tatsache nichts, dass du schon zweimal unsere Redaktion besucht hast. Skandal!

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine **VIRENFREIE** Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

DER HERR DER RINGE ONLINE



Online-Rollenspiel | Das wurde aber auch Zeit! Endlich, irgendwann im Jahre des Herrn 2006, soll ein Online-Rollenspiel zur weltberühmten *Herr der Ringe*-Trilogie von J. R. R. Tolkien erscheinen. Das handelt zwar zur Zeit der Ringkriege, lässt Spieler aber nicht direkt in die Haut von Frodo, Aragorn und Co. schlüpfen. Die Spielercharaktere dienen quasi als Bevölkerung Mittelerdes und verfolgen die Ereignisse als aktive Zeitzeugen. Entwickler Turbine Games (*Asheron's Call*) sollte über ausreichend Erfahrung besitzen, um das Epos stilgerecht auf den Monitor zu zaubern. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.middle-earthonline.com

ASUS-WWCL-FINALSPIELE

E-Sport | Runde sieben. Am 28. und 29. Mai messen sich die besten LAN-Party-Spieler aus Deutschland, Österreich und der Schweiz. Im Gasometer Oberhausen in sieben E-Sport-Disziplinen. Besucher ab 16 Jahren können die Spiele dort live verfolgen. Der traditionelle Hauptpreis, ein Smart Roadster, geht diesmal an den Gewinner des *Pro Evolution Soccer 4*-Turniers. FELIX LOHMEIER

Info: www.wwcl.net

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE



Online-Rollenspiel | Noch einmal ein bekannter Name, noch einmal derselbe Entwickler. Turbine Games (siehe oben) will noch in diesem Jahr eine offiziell lizenzierte Online-Spielewelt mit dem wohl bekanntesten aller Rollenspiel-Regelwerke herausbringen, auf dem unter anderem auch Titel wie *Baldur's Gate* basieren. Das neue Epos soll in der mysteriösen Welt Eberron spielen und das Regelwerk 3.5 verwenden. Klingt nach Schwergewicht. Wenn die Zugänglichkeit passt, könnte *World of Warcraft* Konkurrenz bekommen. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.ddo.com

'JU:NIEN-LAN-PARTY

LAN-Party | Kein Schnickschnack, keine verbissenen Wettkämpfe, nur Spaß. Ein Alt-Herren-Kegelklub veranstaltet die neunte Retro-LAN-Party vom 7. bis 9. Oktober in der Hagener Stadthalle. Das zahlreiche, volljährige Stammpublikum köpft schon früh morgens, bevor die Türen öffnen, das erste Pils auf dem Parkplatz. Wer teilnehmen will, muss sich schnell entscheiden. Die Anmeldung startet in Kürze, die 650 Plätze sind meist schnell ausgebucht . FELIX LOHMEIER

Info: www.junien.de



LESERBRIEFE

Fraumäßig schwierig!

Jung, ledig, sucht. Warum es gar nicht so leicht ist, die perfekte Partnerin zu finden.

Super, jetzt wollen sie auch noch verbieten, dass ich beim Autofahren rauche, weil es angeblich ablenkt. Hallo? Da benötige ich für die Fahrt zur Arbeit ja künftig 30 statt zehn Minuten! Was wird denn als Nächstes verboten? Großbrüstige Blondinen auf dem Beifahrersitz? Beim Thema Frauen fällt mir ein, dass ich diesbezüglich zurzeit an Mangelerscheinungen leide und ich mich ein bisschen bei Ihnen ausheulen möchte. Meine Überlegung ist, mir eine dieser lebensechten Silikonpuppen aus den USA zuzulegen, die in der Standardversion schlappe 6.499 Euro kosten. Ich finde eine solche Gespielin super. Quatscht nicht und man kann sein Bier drauf abstellen. Würde sich auch prima als Beifahrerin machen. Oder was dachten Sie, was ich damit vorhabe? Nun, wenn ich mir dann aber vorstelle, dass ich das Paket beim Zoll abholen und ich es zu Kontrollzwecken auspacken muss ...

Foto: action press
Montage: Carola Giese
(und Dienstage auch)

Ich: „Äh, ... ja ... also ... das ist ein Geschenk für einen Freund von mir."

Zollbeamter: „Ja, ja, schon klar, für einen Freund." *(breites Grinsen)*

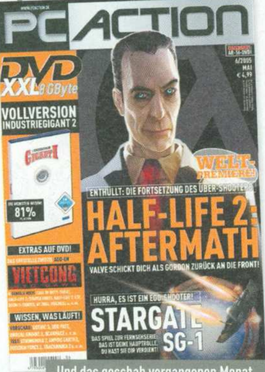
Ich: „Ich schwöre! Der sammelt Barbie-Puppen. Die hier ist eine Special Limited Edition."

Zollbeamter: „Ach so! Und die drei Körperöffnungen gehören da eigentlich gar nicht hin und sind Transportschäden, was?" *(noch breiteres Grinsen)*

Neee, ich hab's mir doch anders überlegt. Import ist keine gute Idee. Mal bei Ebay schauen. Siehe da, es gibt eine „Silikonpuppe Real Doll, Modell Stephanie" zum Schnäppchenpreis von 3.500 Euro. „Diese Puppen sind bis ins letzte Detail lebensecht geformt und daher ideal als Schaufensterpuppe mit Die-sieht-ja-aus-wie-echt-Effekt für zum Beispiel Diskotheken, Filmprojekte oder als Modell für Malerei und Fotografie, für die ich sie genutzt habe", heißt es da. Für Malerei und Fotografie genutzt, ja, ja – und die „leichten Druckstellen", von denen die Rede ist, sind ganz sicher „durch die Lagerung entstanden". Meine Fresse, wenn ich mir vorstelle, dass ein 200 Kilo schwerer, sehr behaarter Mann mit dieser Puppe ... Ich glaube, es gibt Dinge, die sollte man nicht gebraucht kaufen. Such ich mir eben doch eine echte Beifahrerin. Da fällt mir ein: Warum hängen sich die schärfsten Bräute immer an die hässlichsten und dümmsten Typen? Ich muss mal meinen Kollegen Lukasz Ciszewski fragen. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de



Und das geschah vergangenen Monat ...

UNEINIG?

Auf Seite 85 der PC ACTION 6/05 schrieb Herr Ahmet Iscitürk bei der Einschätzung von Stronghold 2 Folgendes: „So viel geflucht wie hier habe ich höchstens bei Deutschlands Wiedervereinigung ..." Ich persönlich bezweifle, dass Herr I. und die meisten Mitglieder der PCA-Redaktion schon einmal in einem der neuen Bundesländer waren, deswegen sind solche Auswürfe verbaler Natur auf derlei Niveau beleidigend und in heutiger Zeit völlig unangebracht. Zitat der deutschen Nationalhymne: „Einigkeit und Recht und Freiheit für das deutsche Vaterland ..."! [...]

MARKUS MELKE, PER E-MAIL

Eigentlich wollten wir als Wiedergutmachung ein Päckchen mit Damenstrümpfen, Schokolade, Kaffee und Südfrüchten schicken. Aber der Chef meinte, das könntest du wieder missverstehen.

BETTELBRIEF

Dies ist meine erste E-Mail, die ich schreibe, denn in Österreich (kennt ihr vielleicht?) gibt es dieses Medium erst seit kurzem. Da ich ein armer Maturant (so wie Abi in Germanien) bin, bin ich immer knapp bei Kasse. Wollte mal fragen, ob ihr mir vielleicht nicht einen neuen PC oder, noch besser, WoW mit lebenslangem Gratis-Gamecard-Abonnement schicken könnt.

MANUEL BERNAD, PER E-MAIL

Nix! Unsere Großeltern haben schon mal einem Österreicher den kleinen Finger gereicht und wir alle wissen, was dabei rauskam!

KREUZWEISE!

Hi, ich hätte da ma' 'ne Anregung zur PC ACTION. Wie wär's, wenn ihr ein Kreuzworträtsel in euer Mag einfügt, das wär doch geil? So ein schönes Kreuzworträtsel über Games, Hersteller und Hardware usw. Is' doch eine super Ergänzung. Ich bin sicher, dass ich nicht der Erste bin, der diesen Vorschlag einbringt. [...]

MAXI STAPF, PER E-MAIL

Stimmt! Den anderen von vor acht Jahren hätten wir beinahe vergessen. Aber wir sind ja nicht so:

Großvater

Bezeichnung für Arbeitsspeicher

Vorläufer der DVD

Abkürzung für PC ACTION

Prozessorhersteller falsch buchstabiert

Die Buchstaben in den Feldern 1 bis 3 ergeben ein Lösungswort. Bitte schicken Sie dieses und zwei gebrauchte, nicht durchlaufend nummerierte 5-Euro-Scheine an die Redaktionsadresse. Vielen Dank.

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

SCHÖNE FIGUR

Hai ich bins da dennis hilla ich finds nur gacke das wenn ich ne mail mit betreff her damit an euch sende sie anscheinend nicht ankommt als entschädigung hätte ich gerne die counter-strike-figur,weil ich cs-freak bin,wenn ihrs nich glaubt dann spielt doch'n 1on1 mit mir{2on2 geht of course auch}.ich bin dennis hilla [...] also bis denne ihr penne[dollerreimwa?]also habt bitte mitleid.überhaupt meine mutter mag cs nich,aber wenn ich ihr die figur zeige wird sie es sicher lieben!

DENNIS HILLA, PER E-MAIL

Foto: action press

»Neu: Jenna Jameson präsentiert Gummipuppe für Japaner.«

gacke aber gewinnen kann of course nur wer ne gute begründung schreibt das ist wie bei asylantrag hat unser ahmet iscitürk gesagt.

SKANDAL! 1

[...] Um es kurz zu sagen, die Vollversion ist das Beste, was PC ACTION zu bieten hat, alles andere einfach eine Frechheit. Ich spreche zum einen davon, wie ihr mit euren zahlenden Kunden umgeht, indem ihr die Leserbriefe so was von primitiv und dumm beantwortet, dass ich mich fragen muss, wie lange es PC ACTION mit diesem Team noch gibt. Ich hoffe wirklich, dass alle Leser beim nächsten Gang zum Zeitschriftenhändler sich für

PC ACTION BRINGT'S

»Kunst: breakdancen und gleichzeitig furzen.«

VOM POLEN GESTOHLEN

Wir machen jeden Monat minderwertige Filme. Aber der neue Streifen zu „PC ACTION bringt's!" stellt alles in den Schatten. Werden Sie Augenzeuge, wenn Polen-Import Lukasz Cislangfingerewski versucht, die Wette von Leser Sebastian Martin aus Pfaffenhofen einzulösen. Und auch diesen Monat gilt: Was glauben Sie, schaffen wir nicht? Schicken Sie Ihre Wettvorschläge an leserbriefe@pcaction.de Einzige Bedingung: Wir können die Aktion nur innerhalb unserer normalen Arbeitszeit (zwischen 13 und 14 Uhr) über die Bühne bringen.

AUF DVD
PC-ACTION-TV

REDAKTEURE AM PRANGER

Heinrich Lenhardt hat auf Seite 52 bei der Vorschau zu Half-Life 2: Aftermath einen etwas seltsamen Satz verfasst. Er schrieb folgenden Schwachsinn: „Die Handlung in Aftermath hört genau dort auf, wo das Hauptprogramm endet." Wo ist da der Sinn? Ist die Story wirklich so kurz, stand Herr Lenhardt beim Verfassen des Textes unter Drogen oder ist er einfach nur dumm oder verwirrt? Man weiß es nicht. [...]

ROBIN VOLKMAR, PER E-MAIL

Ja, die Formulierung „Die Handlung in Aftermath beginnt genau dort, wo das Hauptprogramm endet" wäre tatsächlich einen Tick sinnvoller gewesen. **Heinrich Lenhardt** nimmt aber weder Drogen, noch ist er dumm oder verwirrt. Er ist einfach nur alt und wir bitten unsere Leser deshalb, nicht so hart mit ihm ins Gericht zu gehen. Auf Fürst Rainier von Monaco hackt doch auch keiner rum! Oh, schlechter Vergleich, geht ja gar nicht mehr.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	
Joachim Hesse	Schrieb in der Vorschau zu *Stargate SG-1* auf Seite 58, dass bei der TV-Serie *Stargate Atlantis* ein Team durch ein Tor in der Antarktis nach Atlantis gelangt. In Wahrheit reist es aber durch das normale Basis-Stargate. Das Team schließt an das Tor eine Art Super-Batterie an und gibt einen Code ein, den es in der Antarktis gefunden hat. Ja, das interessiert im Prinzip keine Sau, aber wir wollen auch ein paar Freaks glücklich machen. Deshalb weiter: Es kamen zahlreiche Beschwerden, in denen es hieß, die außerirdischen Goa'uld würden ihren Wirtskörpern gar nicht das Leben aussaugen (vgl. Seite 57), sondern es verlängern, laber, sülz. Hesse verteidigte sich: Er faselte was von „die Leser interpretieren meinen Satz falsch", und dass die Goa'uld den Wirtskörpern sehr wohl das Leben absaugen, auch wenn deren Leben dadurch verlängert werde. Wer den Scheiß ausdiskutieren und über Parasiten und Symbionten in einer Fantasiewelt palavern will, wende sich bitte direkt an joachim.hesse@pcaction.de. Es tut uns Leid, dass es im Kasten „Klugscheißer des Monats" ebenfalls um das Thema Stargate geht, aber die bekloppte Fangemeinde hat uns mit Zuschriften bombardiert.	Alekseij Skrypnik, Christian Buchwinkler
Christian Bigge	Bigge bewies, dass man nicht mal bis 4 zählen können muss, um Chefredakteur zu werden. Er kündigte auf Seite 170 an, dass wir uns während der Spielemesse E3 unter anderem den dritten Teil von *Hitman* anschauen. Blöd ist nur, dass mit *Hitman: Contracts* längst ein dritter Teil erschienen und *Hitman: Blood Money* bereits die Nummer 4 ist. Seine Ausrede war so hanebüchen, dass wir sie nicht zu drucken wagten.	Maximilian von Gerdtell, Patrick Könning, Patrick Kirst, Daniel Neufeld, Sebastian Martin.

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

Platz	Trend	Vormonat	Spiel	Hersteller
1	–	(1)	HALF-LIFE 2	Valve
2	Λ	(8)	WORLD OF WARCRAFT	Blizzard
3	Λ	(4)	NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA Black Box
4	Λ	(9)	BROTHERS IN ARMS	Gearbox
5	V	(2)	FAR CRY	Crytek
6	Λ	(11)	DOOM 3	id Software
7	V	(5)	COUNTER-STRIKE SOURCE	Valve
8	V	(6)	SACRED UNDERWORLD	Ascaron
9	Λ	(15)	SPLINTER CELL 3	Ubisoft Montreal
10	Λ	(NEU)	SWAT 4	Irrational Games
11	Λ	(NEU)	SILENT HUNTER 3	Ubisoft
12	Λ	(18)	KOTOR 2	Obsidian Entertainment
13	Λ	(NEU)	WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR	Relic Entertainment
14	V	(16)	DIE SIMS 2	EA Games
15	V	(3)	CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE	Infinity Ward
16	Λ	(NEU)	STRONGHOLD 2	Firefly Studios
17	V	(10)	REPUBLIC COMMANDO	Lucas Arts
18	Λ	(19)	ACT OF WAR: DIRECT ACTION	Eugen Systems
19	V	(12)	GTA: VICE CITY	Rockstar Games
20	V	(7)	HDR: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE	EA LA




DU HAST GEWONNEN!

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?



Matthias Majewski, Wust

erhält ein Spiel

STRONGHOLD 2
(Test des Monats 6/2005)

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 43" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 43 Pac-Man) an die 84446* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich). Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an liebling@pcaction.de. Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!" Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

*0,49 EUR/SMS - E-Plus, O2, Vodafone (inkl. 0,12 EUR/SMS V2-D2 Transportanteil); 0,61 EUR/SMS - T-Mobile (inkl. 0,12 EUR/SMS T-Mobile Transportanteil)
**0,70 sfr/SMS ***0,50 EUR/SMS

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörigen.

eine andere Zeitschrift entscheiden, bei der man sich ernst genommen fühlt. Ich glaube nämlich, dass ihr leider erst dann bemerkt, wer wirklich am längeren Hebel sitzt, wenn sich keiner mehr für euren niveaulosen Mist interessiert. Das gilt auch für die entsprechenden Bildunterschriften, die auch schon zu Recht in den Leserbriefen kommentiert [...] wurden. Es spielt keine Rolle, welche Seite ich von PC ACTION aufschlage, ich muss überall peinliche und vor allem diskriminierende Kommentare lesen. [...] Ist es denn zu viel verlangt, einfach nur das Spiel zu beschreiben und neutral zu bewerten? [...] Na ja, das waren noch Zeiten, als es noch gute Zeitschriften wie die ASM gab. Wenn ihr die Möglichkeit habt, dann schaut doch da einmal rein und lernt, wie man eine gute Zeitschrift macht.

MARKUS RATHGEBER, PER E-MAIL

Hoffentlich schreibt uns jetzt nicht auch noch Markus Besserwhisser.

SKANDAL! 2

Hallo PCA-Team, sorry, dass ich so spät schreibe, aber ich habe erst heute, 19. April, die letzte Ausgabe der PCA fertig gelesen (hatte die mir erst letzten Samstag gekauft). Als ich auf Seite 120 ankam, traf mich fast der Schlag: Da war doch tatsächlich eine sachlich völlig korrekte, leserfreundliche, nicht rassistische oder diskriminierende, passende Bildunterschrift unter dem dritten Bild rechts! Sagt mal, hackt es bei euch? Nehmt ihr wieder Drogen? Ich bin fast ins Koma gefallen, als ich das gelesen habe! [...] Ich bitte euch, demnächst wieder unpassende, blöde Bildunterschriften zu schreiben. [...]

PATRICK WASNER, PER E-MAIL

Es tut uns Leid!!! Die Bildunterschrift war von unserem Praktikanten Markus Rathgeber. Entschuldigung!

WORLD OF VOODOO



»Scheiße, heut Nacht lagen schon wieder Smarties im Bett.«

Foto: action press

[...] Ich bin der stolze und zutiefst übermüdete Besitzer von World of Warcraft. Ich durchlebe Höllenqualen, wenn ich nicht spielen kann. Ich verspüre dann sogar den Drang, ein Buch zu lesen, nur um mich abzulenken, aber vergebens, ich bin SÜCHTIG. Ihr Götter, die ihr so

weise und so klug seid, sagt mir, wie kann ich mich von dieser Sucht befreien? [...]

GREGOR HÖHN, BERLIN

Wir versuchen's bei Herrn Bigge momentan auf der Voodoo-Schiene, mit Hundebabys um Mitternacht den Kopf abschlagen und so. Falls es funktioniert, schicken wir dir 'ne Anleitung. (Anmerkung des Chefredakteurs: keine Chance!)


Foto: action press

»Und es geht doch: freundliches Personal bei der Urinabgabe.«

EIN PILS, BITTE!

Hallo, hier spricht der Horst! Ich habe den Gordon Freeman gesehen bei uns im Kiosk. Der hat sich einen Kasten Pils gekauft. Und eine Dose Würstchen. Und eine BILD. Bei uns im Kiosk in Boitzum.

HORST, PER SMS

Das ist super, dann schaut er bestimmt mal wieder bei uns rein, wenn wir Alyx das Gehirn aus dem Schädel pimpern.

WIDER DES VERGESSENS

[...] Da fällt mir ein, was ich euch fragen wollte. Ich bin seit Freitag Besitzer einer Dell-XPS-Gen2-Laptop-Maschine und in eurem Hardwareteil der PC ACTION bzw. in der PC Games Hardware wird zu wenig auf das Thema Gamer-Laptops eingegangen. Meistens liest man über Mainboards, Grafikkarten, Flatscreens und Speicher von Desktop-PCs. Ich würde mich freuen, wenn ihr mehr Vergleiche zwischen der aktuellen besten Hardware für Laptops und der aktuellen Desktop-Hardware bringen würdet. Meinen Desktop-PC hatte ich das letzte Mal mit einer Gainward Ti4600 GS aufgerüstet, als diese für 550 Euro zu haben war. Jetzt habe ich mir mein zweites Zockernotebook zugelegt, um auf LAN-Partys mithalten zu können. Im März 2005 konnte ich nur durchs Googeln etwas über die Geforce Go 6800 Ultra erfahren und bin dadurch auf den Dell XPS Gen2 gestoßen. Selbst auf der Cebit war die Ultra nur auf dem kleinen Stand von Clevo im D900T eingebaut, welcher aber beim Demo des 3DMark05 einen Blue Screen zeigte. Bis zu diesem Zeitpunkt war der Clevo sogar mein Favorit, weil ich von meinem D500P bis heute noch überzeugt bin.

FRANK WENDRICH, SCHLOTHEIM

Spitze, dass auch Alzheimer-Patienten unser Heft lesen. Dein Pfleger soll die Frage halt bei Gelegenheit nachreichen.

ZIEMLICH ERREGT

*Hi, Harald, bitte druck' diese Mail ab, damit diese Idioten es endlich lernen. Diese Mail ist an alle gerichtet, die etwas gegen die Bildunterschriften und/oder Leserbriefkommentare haben. AAAAAAHHH!!! IHR DURCH INZUCHT DEGENERIERTEN AMEISENFI****!!! IHR SÄCKE!!! IHR SCHEINT JA EINEN DERART NIEDRIGEN IQ ZU BESITZEN, DASS ES GERADE MAL REICHT, UM NICHT AUF DEN TISCH ZU KACKEN!!! Wenn eine Bildunterschrift euch nicht erläutert, was auf dem dazugehörigen Bild zu sehen ist, DANN SCHAUT DOCH MAL DAS BILD AN!!! Und wenn ihr euch darüber aufregt, dass die Leserbriefe nur scheiße beant-*

wortet werden, DANN SCHREIBT KEINE ODER LERNT LESEN UND ERFAHRT, DASS DIE MAILS SERIÖS PER MAIL BEANTWORTET WERDEN, WAS AUF DER LETZTEN SEITE DER LESERBRIEFE DEM „BRIEFKASTEN" ZU ENTNEHMEN IST!!! UND WENN IHR WISSEN WOLLT, WIE ES IN EINEM SPIEL WEITERGEHT, DANN TREIBT UNSEREN LESERBRIEF-ONKEL NICHT IN DEN WAHNSINN, SONDERN KAUFT EUCH EINE KOMPLETTLÖSUNG, SONST KOMM ICH ZU EUCH NACH HAUSE UND REISS EUCH DIE ÄRSCHE AUF!!! […]

MARTIN JANKA, PER E-MAIL

GENAU! UND ZOCKT NICHT SO OFT DAS KILLERSPIEL DOOM 3 UND MACHT VIEL YOGA, SONST WERDET IHR MAL GEWALTBEREIT WIE DER MARTIN JANKA UND ES KOMMT EIN BERICHT ÜBER EUCH IM ZDF!!!

SCHLECHTER RUF

ICH BIN OSTDEUTSCHER!!!

MARTIN SCHMIDT, KÖTHEN

Rumschreien nützt auch nix, Begrüßungsgeld ist seit 1.1.1990 abgeschafft.

DENK MAL!

Seite 46, 6/2005, „Mach3", Bildunterschrift: »Flügel: schwarze Tasten vergessen«, Denkprozess: Flügel, fliegen, Engelsflügel, weiße Flügel – Tasten, schwarz??? Tasten, Tastatur, nein, kann nicht sein, ergibt keinen Sinn. Noch mal das Bild angucken: leuchtende weiße Flügel, Tasten, schwarz … ergibt keinen Sinn!!! Andere Kommentare auf der Seite durchlesen, okay, verstanden. Noch mal Bild mit den „Flügeln" ansehen … immer noch nicht verstanden … zu anspruchsvoll? NEIN, kann nicht sein, sind doch bei der PCA. Wieder denken, Tasten, schwarz, Flügel, weiß … hm … Flügel … ahhh, Licht aufleucht! Piano … KLAVIER … ahhh! Weiße und schwarze Tasten am Klavier … ahhh … endlich verstanden!

FLORIAN EDERER, PER E-MAIL

Nicht übel, Forrest Gump!

UNFALLBERICHT

[…] Während [Dingsbums; Name v. d. Red. geändert] *langweiliges Design, öde Texte und bekloppte Redakteure beheimatet, noch dazu die Wertungen zum Lachen sind, PC Games ein etwas besseres Design, Redakteure mit Stock im Arsch und langweilige Auftakte beinhaltet, beeindruckt ihr, die gelobte PC ACTION, mit hammermäßigem Design, sehr guten Texten, welche lustig und gleichzeitig informativ sind, […] sehr guten Screenshots und einem Auftakt, der den Preis schon rechtfertigt. […] Angehängt findet ihr Fotos von mir. Ich habe mit meinem Vater einen Passanten umgefahren, und es stellte sich heraus, dass er* [Dingsbums]*-Leser war (er hatte eines der besagten Magazine dabei). […]*



»Neben PC ACTION hat er noch Spiegel und Bild im Focus.«

RICO STETTIN, PER E-MAIL

Das war unser Chef auf dem Weg zur Konkurrenzbeobachtungssitzung. Toll Rico, ganz toll.

WINDOWS? WO?

Hey Leute, ich hab mir 'n Mainboard gekauft, es eingebaut und dann den PC angestellt, der ist ganz normal gestartet, aber Windows kam nicht, ist da jetzt kein Windows drauf? Was soll ich machen? […]

DENIS KOCUR, PER E-MAIL

Den Grundschulabschluss. Mehr ist wohl nicht drin.

PREISFRAGE

Hätte eine Frage bezüglich des Republic-Commando-Gewinnspiels aus Ausgabe 5/2005. Wann werden die Gewinner benachrichtigt? Wird zumindest auch benachrichtigt, wenn man nicht gewonnen hat?

MANUEL DÖNGES, PER E-MAIL

Du hast nicht gewonnen.

KLUGSCHEISSER DES MONATS

Ich beantrage, dass Herr Hesse an den Pranger kommt. Grund: In seinen Stargate-Artikel hat er behauptet, dass die achte Staffel von Stargate noch nicht zu sehen sei. Das stimmt nur teilweise, im Free-TV läuft die neue Staffel erst im Herbst, aber auf DVD kann sie schon jeder seit 28. März leihen. […]

CHRISTIAN BUCHWINKLER, PER E-MAIL

Hesse schrieb, Staffel 8 sei noch nicht in Deutschland gelaufen, also ist jedem halbwegs intelligenten Mitteleuropäer klar, dass damit das Fernsehen gemeint ist – besonders wenn zwei Sätze vorher von RTL 2 die Rede war. Wir mutmaßen, Herr Haarspalter hat irgendwann geschnallt, dass man als *Stargate*-Experte keine Weiber rumkriegt und wollte wenigstens einmal im Mittelpunkt stehen. Nun, irgendwie hat er das ja jetzt auch geschafft. Gratulation.

[…] Auf Seite 57 der aktuellen Ausgabe schreibt Möchtegern-Chewbacca irgendwas von Colonel Carter. Entweder meinte er Colonel O'Neill oder Major Carter, aber unmöglich diese Person, da die nicht existiert. […]

DANIEL BAY, PER E-MAIL

Blöd ist nur, dass das Spiel vor Folge 171 der TV-Serie ansetzt und diese im deutschen Fernsehen noch nicht zu sehen war. Andernfalls hätte Besserwisser Bay vielleicht gewusst, dass Carter befördert wird. Tja, jetzt darf sich der Leser wie sein Bruder im beschränkten Geiste Buchwinkler als Idiot fühlen. Herzlichen Glückwunsch.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn …

… Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

… Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

… die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 168 und DVD-Papphülle).

… eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 168/169 mit Hersteller-Hotlines.

Abräumen & sparen

Wer jetzt beim PC ACTION-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC ACTION + ein Sonderheft Ihrer Wahl. Also gleich draufhalten!







PC ACTION: Mehrspieler-Hits
In diesem Heft verraten wir Ihnen, welche Titel sich für Action-Fans lohnen, mit welchen Taktiken Sie Erfolge feiern und wie Sie Ihre Hardware zu Höchstleistungen antreiben. Die besten Maps und Mods für weitere Stunden Extraspielspaß liefern wir auf der über 8.200 Megabyte starken Heft-DVD gleich mit.

PC ACTION: Half-Life 2/CS Source
Im Sonderheft zum Action-Spektakel *Half-Life 2* klärt Sie PC ACTION nicht nur über geheime Taktiken und die Nutzung des Programmeditors auf. Die Begleit-DVD garantiert Heftkäufern zudem dank 18 spielbaren Modifikationen, über 160 Zusatzlevels und Tools für weitere etliche Stunden Spielspaß.

PC ACTION: Battlefield 1942
Das geht ab! Der Actionhit von Electronic Arts ist mächtig auf dem Vormarsch und hat nicht nur optisch eine Menge zu bieten, sondern zeichnet sich auch durch viele Einheiten und taktische Schlachten zu Lande, zu Wasser und in der Luft aus. Selbstverständlich finden Sie die besten Tipps auch gleich auf der Heft-DVD!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Da Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft:
- **PC ACTION: Mehrspieler-Hits** (Artikelnr. 002598)
- **PC ACTION: Half-Life 2/CS Source** (Artikelnr. 002698)
- **PC ACTION: Battlefield 1942** (Artikelnr. 002410)

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA MI 06

Die Gedanken sind frei ...

Freiheit ohne Lim

Mit den neuen GMX Flatrates sind Sie ab 4,99 Euro im Monat* always online – ganz ohne Limits:

- Keine Zeit-Begrenzung!
- Keine Volumen-Beschränkung!
- Kein Tempo-Limit: Jederzeit volle Bandbreiten-Nutzung ohne Geschwindigkeits-Drosselung!

DSL-Start beim 2.048- und 3.072-Anschluss **0,– Euro***

DSL-WLAN-Router: 0,– Euro*

DSL-Telefonie: ab 0 Ct./Min.*

Keine Einrichtungs-Gebühr beim 2.048- und 3.072-Anschluss – Sie sparen 99,95 Euro!*

DSL-Modem oder kabellosen WLAN-Router gleich mitbestellen – für sensationelle 0,– Euro!*

Auf Wunsch DSL-Telefonie ab 0 Ct/Min.*:
Sparen Sie Telefonkosten und telefonieren Sie über DSL – mit Ihren herkömmlichen analogen Telefonen! Netzintern im GMX Netz für 0 ct/Min*, ins deutsche Festnetz rund um die Uhr für 1 ct/Min!* Oder alternativ mit der Telefon-Flat für nur 9,99 Euro/ Monat immer kostenlos ins deutsche Festnetz!*



0 180 - 5 00 23 14 (nur 12 ct/Min, Mo.-Sa., 8 - 20 Uhr)

VORSCHAU

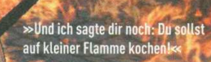
Ritter böse

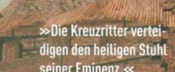
Kämpfen Sie sich in KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 erneut durch Unmengen von Gegnern.

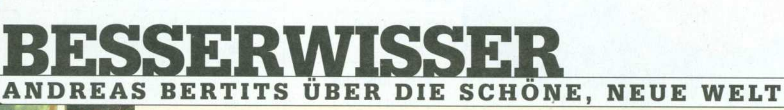
Action-Adventure | Ritter haben ein schweres Leben. Da schlachten Sie sich durch Horden von dunklen Dämonen, fiesen Finsterlingen und ruppigen Rohlingen, um am Ende eine dralle Dirne zu ergattern. Doch was bringt es? Die nächsten Feinde warten schon, wäre ja auch zu blöd, wenn das Schwert Rost ansetzte. Und so schnetzelt sich der aus *Knights of the Temple* bekannte Paul de Raque erneut durch Massen höllischer Streitkräfte. In Teil 2 hat der Recke allerdings ordentlich dazugelernt. Als Großmeister des Ordens metzelt es sich gleich noch mal so gut durch die Verliese der Sarazenen, über fast vergessene Inseln oder in einer untergegangenen römischen Stadt. Im nichtlinearen Spielgeschehen wählen Sie Ihre Aufträge selbst und bewegen sich frei zwischen den Levels hin und her. Redselige Nichtspielercharaktere versorgen Sie mit Infos oder treiben Handel. Mit den erweiterten Rollenspiel-Elementen bauen sie Tempel-Paule in neuen aktiven und passiven Fähigkeiten aus. Das Beste zum Schluss: Bereits Ende des Jahres lässt Sie Entwickler Cauldron auch in einem Mehrspieler-Modus antreten, bei dem Sie unterschiedliche Helden mit jeweils anderen Fähigkeiten in die Schlacht schicken. Na, wenn das nichts ist?

ANDREAS BERTITS

Info: www.knightsofthetemple.com

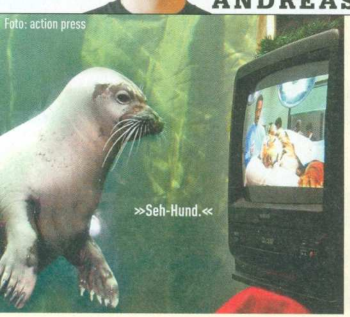

»Und ich sagte dir noch: Du sollst auf kleiner Flamme kochen!«


»Die Kreuzritter verteidigen den heiligen Stuhl seiner Eminenz.«



BESSERWISSER

ANDREAS BERTITS ÜBER DIE SCHÖNE, NEUE WELT


Foto: action press

»Seh-Hund.«

Teufel noch mal, Technik!

Was können wir Jungen denn alten Menschen mal Grausames antun? Das Monokel verstecken? Den Herzschrittmacher auf 134 Schläge pro Minute hochhotten? Besser: die Programme am Fernseher verstellen. Kürzlich polte man die Sender des Kabelfernsehens in meiner Heimat um. Mein beinahe 90-jähriger Opa war der Verzweiflung nahe, als seine geliebten Programme nun auf völlig anderen Sendeplätzen prangten. Also durfte ich an der Flimmerkiste stundenlang Knöpfchen drehen. Wieso sind technische Geräte heutzutage nicht so leicht zu bedienen, dass auch alte Menschen ohne fremde Hilfe damit umgehen können? Stellen Sie sich nur mal vor, mein Opa würde auf die Idee kommen, sich einen PC zuzulegen. Graus! Zum Glück weiß er gar nicht, dass PCs schon erfunden worden sind. Trotzdem hat sich doch seit etwa zehn Jahren im Computerbereich kaum etwas verändert. Einschalten, in mühevoller Arbeit das Betriebssystem installieren, Treiber drauf, Fehlermeldung. Plug & Play? Nur ein Begriff aus der Theorie. Spracheingabe und nützlichere Geräte als die schnöde Maus-Tastatur-Kombi gibt's. Aber funktionieren die wirklich? Immerhin tut sich bei den Konsolen der neuen Generation einiges. PC-Freaks stecken aber noch in einer Endlosschleife fest, an deren Ende hoffentlich kein Absturz winkt. Alle über 35 wären begeistert, wenn sich der nächste Aldi-PC genauso simpel wie ihr Blutdruckmessgerät bedienen ließe. Ich auch.

Ganz schön Bond!

In LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU treibt es 007 im Osten bunt.


»Tommy Lee steht auf Holz vor der Hütt'n.«

Action | An wen denken die meisten Fans des britischen Geheimagenten zuerst, wenn Sie die Ziffer „007" hören? Genau, an Altmeister Sean Connery. Im Herbst schlüpfen Sie in dessen Rolle in Electronic Arts' Umsetzung von *Liebesgrüße aus Moskau*. Dabei verfolgen Sie die Geschichte des gleichnamigen Films von 1963. Die Handlung erweiterten die Entwickler um zusätzliche Charaktere, Waffen und Ausrüstung. Auch Connery selbst wirkt mit und leiht James Bond ein weiteres Mal Aussehen und Stimme. Klasse! ANDREAS BERTITS

Info: www.electronicarts.de

Prügel Knaben!

Die FANTASTISCHEN VIER dreschen im PC-Spiel auf Schurken ein.


»Orangenhaut: hoffnungsloser Fall.«

Action | Superhelden liegen voll im Trend! Nach *Spider-Man* und *Catwoman* dreschen sich ab Sommer auch die Recken der Marvel-Comic-Serie *Die Fantastischen Vier* durch ein Computerspiel von Seven Studios. In der Haut eines der vier Heroen mischen Sie die Schergen des finsteren Dr. Doom auch in einem kooperativen Mehrspieler-Modus mit extra-langen Gliedmaßen, Feuerattacken, übermenschlichen Kräften oder einer im wahrsten Sinn des Wortes durchsichtigen Persönlichkeit kräftig auf. ANDREAS BERTITS

Info: www.activision.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 – (1)
GOTHIC 3
Piranha Bytes, Anfang 2006



2 Λ (4)
F.E.A.R.
Monolith, 2006

3 V (2)
GTA SAN ANDREAS
Rockstar Games, Juni 2005

4 V (3)
BATTLEFIELD 2
Dice, Juni 2005

5 Λ (NEU)
HALF-LIFE 2: AFTERMATH
Valve, 3. Quartal 2005

6 Λ (7)
CALL OF DUTY 2
Infinity Ward, Herbst 2005

7 V (9)
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
GSC Game World, 3. Quartal 2005

8 V (5)
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Bethesda Softworks, Ende 2005

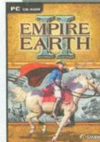
9 Λ (19)
STARGATE SG-1: THE ALLIANCE
Perception, Oktober 2005

10 Λ (11)
STAR WARS: EMPIRE AT WAR
Petroglyph, 4. Quartal 2005

Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel
11	Λ	(15)	**DER PATE** Electronic Arts, Ende 2005
12	Λ	(14)	**TOTAL OVERDOSE** SCI, Sommer 2005
13	Λ	(NEU)	**AGE OF EMPIRES 3** Ensemble Studios, Herbst 2005
14	V	(13)	**C&C: ALARMSTUFE ROT 3** EA LA, unbekannt verschoben
15	Λ	(16)	**ANNO 1701** Sunflowers, Ende 2006
16	Λ	(NEU)	**DESPERADOS 2: COOPERS RACHE** Spellbound, noch nicht bekannt
17	Λ	(NEU)	**HEROES OF MIGHT & MAGIC 5** Nival Interactive, 2006
18	Λ	(20)	**PARAWORLD** SEK, 4. Quartal 2005
19	V	(17)	**HITMAN 4: BLOOD MONEY** IO Interactive, 2005
20	Λ	(NEU)	**TOMB RAIDER: LEGEND** Crystal Dynamics, 2006

DU HAST GEWONNEN!

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?



Jan Kuznik aus Meinerzhagen erhält das Spiel **EMPIRE EARTH 2**

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 44" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 44 Half-Life 2) an die 84446* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich).

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

* 0,49 EUR/SMS - E-Plus, O2, Vodafone (inkl. 0,12 EUR/SMS V2-D2 Transportanteil); 0,61 EUR/SMS - T-Mobile (inkl. 0,12 EUR/SMS T-Mobile Transportanteil)
** 0,70 sfr/SMS *** 0,50 EUR/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Heilige Messe

„Die E3-MESSE ist toll!", sagte uns im Vorfeld eine Europa-PR-Chefin, „und das Tollste ist, wenn sie vorbei ist." Nee. Wir stürzen uns für Sie gern ins Getümmel, um die Spiele-Hits von morgen zu entdecken.

Ist es Ihnen aufgefallen? Die PC ACTION 7/2005 halten Sie eine Woche später als geplant in Ihren Händen – egal ob Sie Abonnent oder Kioskkäufer sind. Eine kleine, beschauliche Spielemesse in Kalifornien hatte an der Verschiebung einen nicht unerheblichen Anteil. Die E3 (Electronic Entertainment Expo), in diesem Jahr vom 18. bis zum 20. Mai erneut in Los Angeles abgehalten,

+++ MESSETICKER +++ Sunflowers gab den endgültigen Namen von *Anno 3* bekannt. Die Aufbausimulation soll *Anno 1701* heißen und zu Weihnachten 2006 erscheinen. +++ Techland (*Chrome*) kündigte den Wild-West-Shooter *Call of Suarez* für Anfang 2006 an. +++ Mythic bringt das Sci-Fi-Online-Rollenspiel *Imperator* 2006 nach Europa. +++



»Wir haben jetzt alle einen Tripper, aber das war's wert. Doch das juckt Sie ja nicht.«

E3-HIT-TIPP



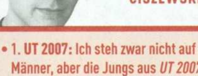
HARALD FRÄNKEL

- **1. NHL 2006:** Die Version 2005 gefiel mir gar nicht – es kann also nur besser werden und dann habe ich wieder ein schönes Leben.
- **2. Call of Duty 2:** Die Atmosphäre in Teil 1 hat mich begeistert. Ich bin sicher, die Entwickler kriegen das wieder hin, nur optisch schöner.

E3-HIT-TIPP



LUKASZ CISZEWSKI



- **1. UT 2007:** Ich steh zwar nicht auf Männer, aber die Jungs aus *UT 2007* schauen einfach verdammt geil aus. So wie ich.
- **2. WoW Battlegrounds:** Zwar hab ich noch nicht jeden Winkel Azeroths erkundet, trotzdem bin ich total scharf auf das Erweiterungspack!

E3-HIT-TIPP



RALPH WOLLNER

- **1. Quake 4:** Beben ist voll mein Ding! Solche detaillierten Hackfressen kenne ich eigentlich nur von meinen Kollegen.
- **2. Condemned:** Criminal Origins: Mysteriöse Atmosphäre, Detektivarbeit und massig Splattereffekte – ein weiterer Monolith-Kracher, da bin ich mir sicher.

E3-HIT-TIPP



JOACHIM HESSE

- **1. Alan Wake:** Schon der erste Trailer bringt Herrn Wake genauso cool rüber wie seinen in Ehren ergrauten Weggefährten Max Payne. Ich will es!
- **2. Stubbs the Zombie:** Das kennt zwar kein Schwein, aber die Ideen klingen so krank, dass es nur gut sein kann.

ist bereits Geschichte, wenn Sie diese Zeilen lesen. Sie stand aber noch bevor, als diese Worte verfasst wurden. Dennoch präsentieren wir Ihnen bereits in dieser Ausgabe die wichtigsten Trends und vor allem die vielversprechendsten Spiele der Messe. Wie das geht? Durch gute Kontakte, viele Telefonate, unterschriebene Geheimhaltungsvereinbarungen und jede Menge Arbeit. Und eben durch eine Woche zusätzlich gewonnener Zeit. Wir hoffen, damit in Ihrem Sinne gehandelt zu haben. Allerdings fragen wir uns auch manchmal, warum wir eigentlich immer so grundehrlich sein müssen.

WAS GEHT AB?

Wir könnten Ihnen jetzt erzählen, dass die Xbox 360 das zentrale Gesprächsthema der Messe war. Dass jeder Mensch nach der Mammut-Show über *Alan Wake*, *Prey*, *Quake 4*, *Der Pate*, *Serious Sam 2*, *Age of Empires 3* oder *Condemned* redete. Dass die diesjährige E3 echte Neuankündigungen zu bieten hatte – und nicht, wie im vergangenen Jahr, längst bekannte Titel im fast fertigen Gewand herumreichte. Dass Onlinespiele immer noch ein wichtiges Thema waren und jeder Hersteller sich seinen Teil vom Kuchen sichern will. Dass erneut über 10.000 Fachbesucher in den drei Messetagen rund 1.700 Neuheiten begutachteten. Dass rund 9.678 leicht bekleidete Damen mit Silikon-XXL-Einlagen dafür sorgen sollten, dass sich jeder auch wirklich nur für die Spiele interessierte. Dass unser Hotel zwar über keinen vernünftigen Internet-Anschluss verfügte, wir Sie aber dennoch auch www.pcaction.de tagesaktuell über alle Geschehnisse in Los Angeles informierten. All das könnten wir Ihnen erzählen. Allein: Wir wissen es nicht, wir ahnen nur, dass es so kommen könnte. Umso sicherer ist es, dass wir Sie jetzt auf den folgenden XX Seiten – und bereits im vorderen News-Heftteil – über die besten PC-Spiele der kommenden Monate informieren. Das wiederum dürfte Sie kaum stören, oder? CHRISTIAN BIGGE

Info: www.e3expo.com



E3-HIT-TIPP



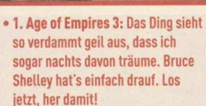
AHMET ISCITÜRK

- **1. Xbox 360 :** Ich kann doch auch nichts dafür. Ich liebe meine Xbox und die Enthüllung des Nachfolgers ist wichtiger als der Weltfrieden!
- **2. Prince of Persia 3:** Akrobatisch, praktisch, gut. Das agile Turbanschweinchen hat es mir einfach angetan und kommt noch düsterer daher.

E3-HIT-TIPP

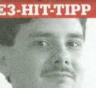


MARC BREHME



- **1. Age of Empires 3:** Das Ding sieht so verdammt geil aus, dass ich sogar nachts davon träume. Bruce Shelley hat's einfach drauf. Los jetzt, her damit!
- **2. Company of Heroes:** Obwohl das Thema langsam echt verdammt ausgelutscht ist, hoffe ich auf einen Strategiekracher.

E3-HIT-TIPP



ANDREAS BERTITS

- **1. Gothic 3:** Das Spiel wird mit Sicherheit so geil wie ich nach vier Wochen Sexentzug. Sabber.
- **2. The Elder Scrolls 4: Oblivion:** Dieses Rollenspielmonster mit Bombastgrafik muss einfach in meine Sammlung! Außerdem liebe ich den inoffiziellen Vorgänger *Morrowind*.

E3-HIT-TIPP



CHRISTIAN BIGGE

- **1. Alan Wake:** Kollege Hesse kann ich nur beipflichten. Der Trailer weckt Kinogefühle wie vor dem Start eines *Star Wars*-Streifens. Haben will!
- **2. WoW Battlegrounds:** Ich gebe gern zu, mit *WoW* eine Freundin fürs Leben gefunden zu haben. Danke Blizzard, verflucht seid ihr!

CDV vertreibt in Deutschland die erotische Lebenssimulation *7 Sins* von Monte Christo. Oh, là, là. +++ GMX Media startet den Betatest zu *Beyond Blitzkrieg*, einem Online-Weltkriegs-Shooter +++ *Worms 4 Mayhem* von Team 17 soll bereits im Juni erscheinen. +++ Der Agenten-Shooter *Conspiracy* von Kuju (*Call of Duty*) kommt ebenfalls im Juni. +++

- 7 Episoden
- 42 Levels
- 40 neue Gegner
- 8-Spieler-Kooperativ-Modus
- Ca. 10 witzige Fahrzeuge
- 14 Waffen
- Serious Engine 2

AUF DVD
VIDEO

»Schnell weiterblättern!
Diese Waffen haben eine Leser-Zielvorrichtung..«

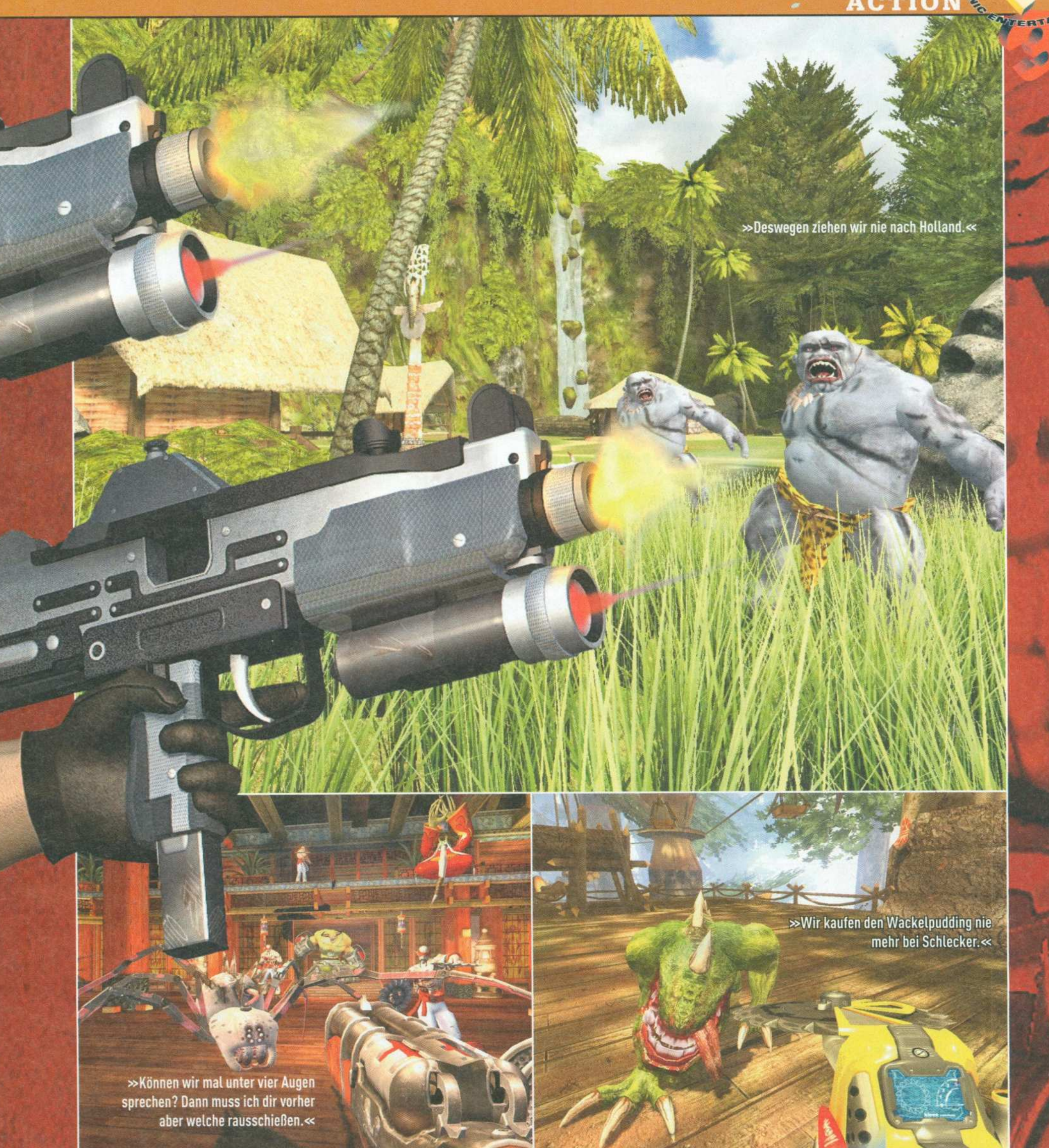
Alle Angaben mit Gewehr

Als einziges deutsches Magazin durften wir SERIOUS SAM 2 begutachten. Das ehrt uns, schließlich mochten wir den Ballermann im weißen Baumwoll-Shirt schon immer. Doch so langsam kommt er in die Jahre. Inwieweit das gut oder schlecht ist, verraten wir Ihnen auf den kommenden Seiten.

Auf einem Einrad prescht ein fettleibiger Clown heran. Eine Art schlecht gelaunter Ottfried Fischer mit einem geschmacklosen grünroten Stretchanzug. Seine widerlich-labbrigen Schenkel verhüllen den Sattel seines Gefährts. Solange wir den Kerl nicht zum Proktologen begleiten müssen ... Doch was balanciert der Kloß auf seinen Händen? Als er näher kommt, zeigen sich zwei Torten mit Dynamitstangen anstelle der Kerzen – die der Clown uns entgegenschleudert! Panik! Der Fall ist klar: Das letzte Bier gestern muss schlecht gewesen sein. Wie sonst lassen sich diese Halluzinationen erklären? „Ein Mitglied unseres Teams fürchtet sich vor Clowns", holt uns Admir Elezovic zurück in die Wirklichkeit. „Um ihn zu erschrecken, schicken wir ihm per E-Mail immer Bilder von diesem Gegner." Schön, wenn die Menschen bei Croteam, wo besagter Admir Elezovic als künstlerischer Leiter arbeitet, so herzlich miteinander umgehen. Schreckliche Bilder verschicken wir in unserer Redaktion allenfalls in Form von Nacktfotos eines Kollegen. Apropos Herr Bigge: Der bewunderte in München mit dem Verfasser dieser Zeilen auf einer Riesenleinwand das Spiel *Serious Sam 2*.

MACH'S NOCH EINMAL, SAM!

Sie haben oben schon richtig gelesen: *Serious Sam 2*. In Worten: Zwei. Falls Sie nun an Ihrem Verstand zweifeln, da Sie bereits zwei Teile des Ego-Shooters im Regal stehen haben und nach Adam Riese nun Teil 3 kommen sollte, können wir Sie beruhigen: Croteam definiert bei der Ego-Shooter-Serie einfach den Begriff „Fortsetzung" etwas eigenwillig. Auf Seite 54 im



Kasten „Unberechenbar" klären wir Sie auf. Doch egal, wie der Shooter aus Kroatien heißt: Er sieht gut aus. Allerdings nicht ganz so überragend wie die nackten Fakten klingen, die uns Programmierer Dean Sekulic offenbart: „Wir entwickelten die Engine von Grund auf neu und verbesserten nicht einfach nur die alte. Dadurch konnten wir auch Dinge wie Physik, Shader und 5.1-Surround-Sound in das Spiel einbauen. Wir implementieren bis zu hundertmal mehr Details als in den beiden Vorgängern." Trotzdem: *Serious Sam* ist immer noch *Serious Sam* – bunt, schnell und verrückt. Nicht mehr und nicht weniger. Davon durften wir uns in aller Ruhe überzeugen. Bereits jetzt, mehrere Monate vor dem Erscheinungstermin, liegt das Spiel als Rohfassung nahezu komplett und spielbar vor.

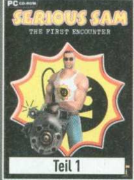
NIX SCHWER VERSTEHEN

Für *Serious Sam*-Fans gibt es gravierende Änderungen. Nummer 1: Statt ausgedehnter Tempelanlagen bereist Sam nun sieben nahezu unzusammenhängende Gebiete. Sie starten im Südseeparadies Digbo, kommen in die düsteren Sümpfe von Magnor, das asiatisch angehauchte Chifang, ins felsige Vulkanland Kleer (Heimat der aus den Vorgängern bekannten Knochenpferde), die grünen Auen von Ellenier, das militärische Kronor mit seiner Area 5100 und zuletzt in die Zukunftsmetropole Siriusopolis, Hauptstadt des Planeten Serious. „*Serious Sam 2* beginnt direkt nach *Serious Sam: The Second Encounter*", so Elezovic. „Sam verfolgt immer noch den bösen Mental. Er kommt zum Planeten Serious, auf dem Mental lebt, reist durch diverse Gegenden und sam-

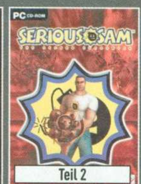
»Der Bautrupp versucht, neue Schädel für das Kopfsteinpflaster zu akquirieren.«

Unberechenbar!

***Serious Sam 3* heißt *Serious Sam 2*. Wer soll da noch durchblicken? So erklären die Entwickler das hausgemachte Verwirrspiel.**



Teil 1

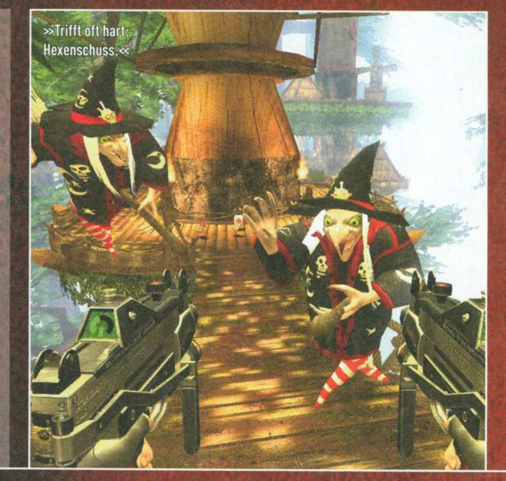


Teil 2



Teil 2?

„*Serious Sam 2* ist der Nachfolger zu *The First Encounter* und *The Second Encounter*. Das waren eigentlich zwei Teile desselben Spiels, jetzt kommt der offizielle Nachfolger. Wir wollten uns außerdem von dem Budget-Image abheben und einen vollwertigen Nachfolger schaffen, deshalb heißt das Spiel *Serious Sam 2*." Alles klar. Da die Vorgänger für die Xbox mit zusätzlichen Zwischensequenzen versehen als ein Teil erschienen, macht das sogar Sinn. Fast zumindest.


»Trifft oft hart: Hexenschuss.«

melt Puzzleteile, um das Mysterium um Mental zu lösen. Das ist die Kurzfassung von *Serious Sam 2*." Was wir noch ergänzen möchten: Die Episoden glänzen natürlich mit beeindruckend großen Bossgegnern. Sie dürfen Ihren Raketenwerfer also schon einmal vorglühen lassen. Am Anfang jedes neuen Abschnitts stellt das Spiel Ihnen mit knappen Worten eine Aufgabe. Etwa: „Finde das Dorf und kontaktiere den Häuptling" – oder in einer Schneelandschaft: „Suche einen warmen Platz". Die simple Eleganz dieser Botschaften wirkt sympathisch. „Wir wissen, dass die Leute keinen Bock mehr haben, PDAs auszuwerten. Deswegen gestalten wir die Botschaften einfach", entfleucht Elezovic ein Seitenhieb auf die *Doom 3*-Konkurrenz. Recht hat der Mann! Wer noch nie einen Missionstext weggeklickt hat, der werfe den ersten Stein. Auch die Rätsel gestalten sich selbst für Bild-Zeitungs-Konsumenten lösbar, wie der Kreativchef bekräftigt: „Du hast vorhin die Stadt in den Bäumen gesehen. Ein Puzzle ist, dort eine Plattform zu aktivieren, die dich zum nächsten Levelabschnitt befördert. Nichts Kompliziertes. Alles ist auf Spaß ausgelegt. Es besteht keine Gefahr an einem Hirnschlag zu sterben, weil du nicht weißt, was von dir gefordert ist, um die Rätsel zu lösen. Alles ist linear."

MEIN GOTT, HERR FAHRER

Die zweite große Neuerung sind Fahrzeuge. Die benutzen nicht nur Ihre Gegner: Auch Sie dürfen Gas geben! Fliegende Untertasse, Gleiter, Surfbretter, Kampfhubschrauber – die Entwickler lassen sich nicht lumpen. Zusätzlich bedient Sam sogar

Eine Frage der Technik

Jeder Hanswurst kann sich an einer Hand ausrechnen, dass *Serious Sam 2* technisch eine bessere Figur macht als die Vorgänger. Aber warum das so ist, wissen nur die wenigsten. Wir erklären es Ihnen.



»Hat den Moment zum Ausstieg verpasst: Nadja Auermann und Kate Moss.«

Neue Engine, neues Glück! Spielfiguren und Spielwelt sind mit bis zu sechs Texturschichten ausstaffiert: Neben Schichten für Glanz (1), Reflexion und Spiegelungen kommt auch das im Vergleich zum Normal-Mapping hochwertigere Parallax-Mapping (2) zum Einsatz. Abseits der Optik hat sich gerade im Bereich der Spielphysik eine Menge getan. Jedes Objekt besitzt physikalische Eigenschaften wie Gewicht und Kollisionsverhalten. Die Spielwelt lässt sich fast komplett in ihre Einzelteile zerlegen – falls Ihnen Bäume oder Hütten nicht gefallen, zücken Sie einfach den Raketenwerfer. Fluide wie Wasser simuliert die Engine naturgetreu. Die im Spiel vorkommenden Fahrzeuge verfügen über eine realistische Fahrphysik (3).

Geschütztürme. Doch auch Sams tragbares Waffenarsenal kann sich sehen lassen. Eine Uzi-Maschinenpistole in jeder Flosse oder eine massige Dampfkanone besitzen jedenfalls das gewünschte Ballerflair. Doch das ist alles nichts gegen die so genannte „Sirion Bomb of Death". „Die zerstört wirklich alles. Überhaupt kannst du die ganzen Levels in Kleinholz verwandeln, darauf legen wir Wert", spricht Elezovic und nietet eine unschuldige Palme um. Kokosnüsse und Blätter fallen zu Boden. Danach demonstriert der Kroate mit seiner mehrläufigen Spezial-Schrotflinte seine Potenz an einer Hütte. „Das hätte ich besser nicht tun sollen. In dem Haus wohnt ein Nichtspielercharakter. Aber in einer Präsentation ist ja alles erlaubt." Auch ein wenig zu schummeln und im Gott-Modus zu spielen. Kommentar: „Ich bin einfach zu schlecht." Entwickler sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Wir würden so etwas selbstverständlich nie machen. Außer mittags bei *Counter-Strike*, aber das ist eine andere Geschichte.

QUATSCH MIT SOSSE

Gut 50 Nichtspielercharaktere verstreut Croteam im Spiel, was zu Punkt 3 in der Novum-Liste führt: Mehr Story. Sam muss nicht mehr nur Selbstgespräche führen oder aus Telefonzellen Duke Nukem veräppeln. Er besitzt nun echte Gegenüber, die für kleine Ruhepausen sorgen und mit ihm kommunizieren. Und das erweist sich teilweise als

INTERVIEW

„WIR KENNEN KEINE GRENZEN!"

28 Personen arbeiten bei Croteam in Zagreb. Zwei davon besuchten uns in Deutschland. Wir schnappten uns für Sie Admir Elezovic. Der nennt sich „Lead Artist" und ist einer der kreativen Köpfe hinter *Serious Sam 2*.



>> *Serious Sam*: Bierbauch-Mod. <<

PC ACTION Noch nie durfte ein Journalist eurer Studio in Kroatien besuchen. Warum das? Räumt ihr zu selten auf?
ADMIR ELEZOVIC: Nein, nein. Wir wollen einfach nicht von der Arbeit abgelenkt werden. Du weißt doch: Ist erst einmal ein Journalist in deinem Büro, will er nicht mehr gehen. Wir wollen das Marketing-Zeug auf ein Minimum beschränken. Aber wir sind ja heute hier, um dir zu zeigen, was wir haben.

PC ACTION Wieso entwickelt ihr ein Spiel, das sich selbst nicht ernst nimmt?
ADMIR ELEZOVIC: Wir glauben, dass die Nachfrage für so ein Spiel groß ist. Bisher hat sich noch niemand mit diesem Bereich wirklich beschäftigt, höchstens mal an der Oberfläche gekratzt. Und wir sind selbst Fans solch einfachen Spaß-Spiele. Und genau deshalb funktioniert *Serious Sam* so gut. Es gibt viele Sachen, von denen du nicht erwartest, sie im Spiel anzutreffen.

PC ACTION Was zum Beispiel?
ADMIR ELEZOVIC: Die Vogel-Waffe mit Klodovik*. Wer nimmt schon an, so etwas als Waffe nehmen zu können? Oder die Sachen, die wir als Fahrzeuge verwenden: Surfbretter, fliegende Untertassen, Tiere, die du reiten kannst. Dann gibt es auch die Sprüche der deutschen Weltkriegssoldaten oder einen singenden Italiener.

PC ACTION Erinnerst du dich an das deutsche Wort des Soldaten, das er sagt, als er stirbt?
ADMIR ELEZOVIC: Ja, es heißt „Scheiße" [vorgetragen in perfektem Deutsch und schmunzelnd].

PC ACTION Glaubst du, dass es die Spieler langweilen könnte, weil sich nicht mehr geändert hat?
ADMIR ELEZOVIC: Nein, ich glaube, sie werden sich den Arsch abfreuen. Alles ist sehr kurzweilig. Du triffst auf viele Geheimnisse, lustige Fallen, die Gegner sind sehr ausgelassen. Ich bezweifle, dass sich dabei jemand langweilt.

PC ACTION Ihr mögt große Gegner. Wird der Endboss größer als bisher?
ADMIR ELEZOVIC: Definitiv. Der Boss aus *First Encounter* sieht im Vergleich dazu wie ein kleines Kind aus. Wir bauen insgesamt sechs Bosse ein, die alle sehr unterschiedlich sind. Ich gebe dir ein Beispiel. Einer dieser Gegner ist Cecil, der schwule Drache. Er spricht mit britischem Akzent. Es ist alles sehr verrückt.

PC ACTION Wo nehmt ihr Ideen für Zwischensequenzen her?
ADMIR ELEZOVIC: Wir veranstalten Brainstorming-Sitzungen. Wir kennen keine Grenzen. Wenn es funktioniert: Super, dann landet es im Spiel. Alles ist erlaubt, solange unser Produzent sagt, es ist in Ordnung. Wir versuchen politisch korrekt zu sein – soweit das geht (lacht). Je durchgeknallter die Idee ist, umso besser ist sie meistens. Wir haben etwa zwei Stunden Videomaterial. Das war eine Menge Arbeit, aber sie hat sich gelohnt.

PC ACTION Wie unterstützt ihr die Mod-Community? Dürfen wir wieder viele Mods erwarten?
ADMIR ELEZOVIC: Ja. Wir haben sogar bereits Beta-Versionen an ein paar gute *Serious Sam*-Modder verschickt. Wir sprechen auch mit Leuten aus anderen Spiel-Communitys, geben Tools heraus, sodass sie zum Beispiel *Unreal Tournament*-Mods für unser Spiel umsetzen können. Wie schon bei den Vorgängern liefern wir mit *Serious Aid* wieder alle nötigen Editoren und so weiter mit dem Spiel aus, die man braucht, um Mods zu entwickeln. Du musst dir nichts zusätzlich kaufen.

PC ACTION Hurra, unser Spielerforum ist gesichert!



>>Erregt: siamesische Zwillingsmänner.<<

zum Schreien komisch. Ein Beispiel: Sagt ein wasserköpfiger Stammesführer „Sie werden uns niemals finden, niemals!" Direkt im Anschluss ertönt eine Sirene und eine Computerstimme verkündet „Eindringlings-Alarm! Eindringlings-Alarm!" Stammesführer: „Oh mein Gott. Sie haben uns gefunden!" Okay, gedruckt verlieren solche Gags an Wirkung. Aber es erwarten Sie wirklich Slapsticks en masse. Unser Lieblingsscherz ist, wie eine Hexe auf ihrem Besen kichernd eine rote Ampel missachtet und Sekunden später von einem Zug gerammt wird. Schadenfreude in Reinform. Allerdings mussten wir auch weniger gelungene Spielelemente wie Jahrmarktdudelmusik ertragen. Und das, obwohl andere Levels mit an Metalsongs angelehnten Namen wie „Jump in the Fire", „Welcome to the Jungle" oder „Be Quick or be dead" eine deutlich bessere Marschrichtung vorgeben. Eine Schande! Aber der Sound war ja nicht final. Andererseits auch wieder schade, denn in den Zwischensequenzen laufen derzeit als Platzhalter tolle *Star Wars*- oder *Zurück in die Zukunft*-Musikstücke.

DIE SCHULBANK GEDRÜCKT

Den meisten Witz zieht das Spiel aus den grotesken Gegnern. Zum Beispiel den aus den Vorgängern bekannten Selbstmordattentätern, die schreiend auf den Spieler zustürmen. „Die mag ich am liebsten", bemerkt Elezovic. „Wir haben das Design der Burschen ein wenig geändert

*ein Papagei, der Bomben zum Gegner fliegt und dort fallen lässt.



»Nimm deinen blöden VW-Motor wieder zurück, ich will ihn nicht mehr!«

»Aus Angst vor weiteren Anschlägen trägt Schäuble eine Merkel-Maske.«

»Frankreich: Als die Frösche das Schenkelimplantat entwickelt hatten, schlugen sie erbarmungslos zurück.«

und ihnen dicke Bomben als Kopf auf den Hals gesetzt. Dadurch sieht man sie leichter." Doch dieser Gegnertyp zählt ohnehin zu einer aussterbenden Rasse, denn der letzte Punkt auf unserer Das-ist-neu-und-wichtig-Liste ist die künstliche Intelligenz. Angeblich flankiert der Feind Sie nun kräftig und geht auch mal in Deckung: „Die Gegner rennen nicht mehr einfach nur geradeaus." So richtig glauben wollen wir das noch nicht. Sicher, ein paar rudimentäre Taktiken waren zu erkennen, aber noch immer branden die Widersacher als wilde Horde auf den Spieler. Aber das ist gut so.

DAS BESTE ZUM SCHLUSS

Bleibt noch der Mehrspieler-Modus. „Nach *First Encounter* stellten die Leute fest, wie viel Spaß es macht, kooperativ zu spielen. Das ist es auch, auf was wir uns in *Serious Sam 2* konzentrieren: einen hübschen Koop-Modus. Und wir haben ein paar verrückte Ideen für die Charaktere." Und wir haben viele verrückte Ideen für die Zeit nach unserer Übernahme der Weltherrschaft. Aber bis dahin spielen wir gerne noch ein wenig *Serious Sam 2*. Mit acht Leuten kooperativ das ganze Spiel zu erleben, klingt nach einem tollen Wochenende. JOACHIM HESSE

SERIOUS SAM 2

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Croteam/Take 2
FERTIG ZU:	75%
ERSCHEINT:	3. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Will Rock, Painkiller
INTERNET:	www.serioussam2.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE

Hurra, die schreienden Selbstmordattentäter sind zurück! Bald muss ich mir für hirnlose Action keine Politik-Talkshows mehr ansehen. Drei Jahre ist es her, seit *Serious Sam* sich in meinem Laufwerk drehte. Doch trotz neuer Grafikengine und allem Pipapo: Komplett umgehauen hat mich der erste Eindruck des neuen *Sam* nicht. Vielleicht erwartete ich einfach mehr. Ich vermisse momentan den roten Faden: Zu viele Orte ver-derben den Brei, wie der Globetrotter sagt. Auch die Animationen wirken hölzern. Aber bei einem bin ich mir sicher: Es wird lustig!

- Benutzt die *Unreal Engine 3*
- 9 neue Vehikel
- Innovativer Conquest-Modus
- Überarbeitete Waffen- und Fahrzeugmodelle

»Machen auch nicht glücklich: Penispumpen.«

Feste feuern, bis sie fallen!

Freuen Sie sich! Wir präsentieren Ihnen exklusiv die ersten Bilder zum kommenden Mehrspieler-Spektakel UNREAL TOURNAMENT 2007. Wir waren vor Ort in den USA und haben den Machern auf die Finger geschaut.

Die mollige Hotelangestellte an der Rezeption schaute den völlig erschöpften PC-ACTION-Redakteur verdutzt an. „Wir haben keine Reservierung auf Ihren Namen, Sir. Wir sind komplett ausgebucht für diese Nacht." 21 Stunden Flug- und Wartezeit waren vergangen, als die dreiköpfige Presse-Delegation aus Europa im Land der beschränkten Unmöglichkeiten eintrudelte und nach einem Transatlantikflug, einem verpassten Flieger und mehreren furztrockenen McDonalds-Burgern einem gemütlichen Hotelbett entgegenfieberte. Der einzige deutsche Vertreter des Trios hatte Pech. Unglücklicherweise war sein Zimmer von den britischen PR-Kollegen falsch reserviert worden. „Ach, ich bin ja erst seit einem ganzen Tag wach, da juckt es doch nicht im Geringsten, wenn ich erst in einer halben Stunde im Nachbarhotel einchecken darf", entgegnete der Redakteur tapfer lächelnd, während er sich innerlich wunderte, wie es trotz identischer Sprache zu solch einem debilen Missverständnis zwischen Amis und Tommys kommen konnte. Doch die ganze Aufregung war am nächsten Morgen komplett vergessen. Schließlich durfte der Pechvogel eine Mehrspielerpartie gegen die Jungs von Epic Games bestreiten. Mit *Unreal Tournament 2007*, versteht sich.

GEHEIMNISKRÄMEREI

Zuvor plauderten *UT*-Produzent Jeff Morris, leitender Programmierer Steve Polge und Leveldesigner James A. Brown über ihr neuestes Projekt. „Wir haben die vergangenen neun Monate nur damit verbracht, Ideen für ein neues *UT* zu sammeln", erläutert Jeff. „Nun haben



»Penispumpe: Ego-Perspektive.«

»Teuer: mobile Penispumpe.«

Den kennst du doch!

Als uns in *Unreal Tournament 2003* das Konterfei vom mürrischen Gorge vor die Augen kam, dachten wir uns nur: „Der Typ kommt uns irgendwie bekannt vor!" Nach monatelangen Denkprozessen fiel uns schließlich auf, dass Gorge unserem Leserbriefonkel Harald Fränkel zum Verwechseln ähnlich sieht. Bei unserem Besuch bei den Epic-Studios konfrontierten wir Leveldesigner James A. Brown mit dieser Tatsache. „Wir kennen diesen Mann nicht! Wirklich! Ähnlichkeiten mit realen Personen, vor allem mit PC-ACTION-Redakteuren, sind voll und ganz zufällig. Und jetzt verlassen Sie mein Büro!" Das wollen wir mal glauben. Sonst hätten wir Epic auf Millionen verklagt.

wir genug Innovationen, um einen würdigen Nachfolger auf die Beine zu stellen", fügt Steve hinzu. Natürlich schaut die Zockerwelt besonders gespannt nach Cary, North Carolina, weil mit *UT 2007* das erste Spiel mit eigens entwickelter *Unreal Engine 3*-Technik erscheinen wird. Ein weiteres ist in Planung, wie uns Co-Chef Mark Rein vergangenen Monat mitteilte. „Worum es bei dem anderen Titel geht und wie dieser heißt, verraten wir euch noch nicht", sagt Jeff. Wir vermuten allerdings, dass das Ding *Gears of War* heißen wird. Der PC-ACTION-Redakteur entdeckte nämlich auf dem Weg zur Toilette einen unauffälligen Pappaufsteller mit Spielermodellen aus der gezeigten Grafik-Präsentation. Als wir die Epic-Jungs darauf ansprachen, grinsten sie nur ganz verschämt. Europäer sind wohl doch nicht so doof, wie sie ausschauen.

SCHIEB OPTIK, ALTER!

Die gute Nachricht vorweg: Das Fundament von *UT 2007* steht. Die Entwickler veranstalten jeden Nachmittag eine Testpartie mit der aktuellsten Alpha-Version. Wir durften bei „Onslaught" mitzocken und die neuen Modelle des Kampfpanzers, des Mantas und des Buggys bestaunen. Epic verpasste nämlich so gut wie jeder Waffe und jedem Vehikel ein Facelifting. Trotzdem unterscheidet sich bis dato *UT 2007* optisch kaum von seinem Vorgänger. Ein Jahr nehmen sich die sympathischen Amis Zeit, um sich komplett der grafischen Darstellung zu widmen. „Wir wollten uns zuerst aufs Wesentliche, nämlich den reibungslosen Spielfluss und die neuen Features, konzentrieren", erklärt Steve. Zur E3 hat man jetzt ausreichend Karten und Modelle optisch aufpoliert, um der Welt die gesamte Grafikpracht des Edelshooters auch in Be-



»Kannst du mir was pumpen, nämlich meinen Penis?«

INTERVIEW

„WIR HABEN UNS DEN KOPF ZERBROCHEN!"

»Geiler Job: Penispumpenhersteller.«

Bei sommerlichen 36 Grad Außentemperatur verriet uns Chef-Programmierer Steve Polge, wie heiß *UT 2007* wirklich wird.

PC ACTION *UT 2003*, *UT 2004* und nun *UT 2007*? Fehlt da nicht was?
Steve Polge: Wir hatten nie die Absicht, ein *Unreal Tournament* pro Jahr auf den Markt zu schmeißen. Wir machen ein neues *UT* nur dann, wenn wir frische Ideen entwickelt haben und es sich wirklich lohnt.

PC ACTION Jetzt mal Klartext, Steve. Was ist wirklich neu an *UT 2007*?
Steve Polge: Ich bin sehr begeistert von der neuen Spielvariante mit dem Arbeitstitel „Conquest", bei der die neuen Fahrzeuge richtig zur Geltung kommen. Das werden dann fast dreimal so viele Vehikel wie in *UT 2004*. Es ist sehr nützlich, wenn das Fundament für die vielen neuen Ideen schon besteht und wir uns kreativ richtig auslassen können. Außerdem wollen wir für *UT 2007* die künstliche Intelligenz der Bots weiterentwickeln. Sie werden um einiges schlauer agieren und dank Sprachkommandos sogar mit dem Spieler kommunizieren können. Viele Leute, die *UT* gekauft haben, spielen gar nicht im Internet. Deshalb ist es wichtig für uns, die KI so weit zu verbessern, dass Einzelspieler auch ihren Spaß haben. Andererseits wollen wir den Mehrspielerpart so zugänglich machen, dass sich noch mehr Zocker der Onlinegemeinschaft anschließen. In der Benutzeroberfläche wollen wir vermehrt Funktionen einbauen, die sich auf Online-Ranglisten, Clan-Seiten und Mod-Downloads beziehen.

PC ACTION Dürfen wir uns auf klassische *UT*-Karten im Gewand der *Unreal Engine 3* freuen?
Steve Polge: Wir werden einige bekannte Schauplätze wiederbeleben. Viel kann ich noch nicht verraten, aber Lieblinge wie DM-Deck oder CTF-Face können die Zocker erwarten.

PC ACTION Schießeisen sind wichtig. Wird es neue Waffen geben?
Steve Polge: Wir haben uns eine sehr lange Zeit den Kopf über das Arsenal zerbrochen. Es wird überarbeitete Knarren aus *UT 2004*, aber auch klassische Wummen aus vergangenen *Unreal*-Titeln geben.

PC ACTION Wie sieht's mit der Physikdarstellung in *UT 2007* aus?
Steve Polge: Die neue Physik hat viel mehr drauf als die aus *UT 2004*. Es ist viel mehr Interaktion mit Objekten und Fahrzeugen möglich. Und realistischer schaut's natürlich auch aus.

wegung zu präsentieren. Die Spielszenenen, die wir Ihnen im Heft zeigen, vermitteln einen ersten Eindruck davon. Ganz nett, oder?

EPICS STRATEGIE

Wie uns etwa Kader Loth regelmäßig beweist, ist Optik aber nicht alles. Deshalb verlassen sich die Entwickler natürlich nicht nur auf die grandiose *Unreal Engine 3*. Der neue Spielmodus mit dem Namen „Conquest" lässt sich am besten als Mix aus dem altbewährten „Assault"- und dem fahrzeugbetonten „Onslaught"-Modus beschreiben. Die Schlachtfelder sind hierbei nicht strikt begrenzt, sondern gehen nahtlos in viele weitere Landschaftstypen über. Die zwei konkurrierenden Parteien dürfen die verstreuten Bunker und Basen belagern und mit stationären Geschützen vor feindlichen Angriffen beschützen. Um die Energieversorgung für die eroberten Punkte aufrecht zu erhalten, müssen die Teams so genannte Tarydium-Ressourcen sammeln. „Wir setzen hierbei auf Elemente aus dem Echtzeitstrategie-Genre, ohne das actionreiche Spielprinzip von *UT* zu vernachlässigen", versichert Leveldesigner Brown. Und ähnlich wie *Söldner* oder *Battlefield 2*, führt *UT 2007* die Rolle des Commanders ein, der während der Schlacht Befehle und Infos an seine Untergebenen verteilen darf.

NIMM FAHRT AUF!

Apropos neu: Bei *UT 2004* feierten futuristische Panzer, Gleiter und Flieger Premiere. Für *UT 2007* stockt Epic das Kontingent auf über ein Dutzend fahrbarer Untersätze auf. Witzig fanden wir den neuen Selbstzerstörungsmodus des Buggys. Ist das Teil kurz vorm Krepieren, nehmen Sie einfach ordentlich Fahrt auf und lassen den Buggy in eine Gegnerhorde krachen. Die Vehikel sind nun aufgeteilt in zwei Sorten.



»Peinlich: beim Penispumpen erwischt werden.«

Während die Axon-Karren *UT*-Anhängern wohlbekannt sind, hauen die Necris mächtig auf die Kacke. „Die Necris-Fahrzeuge stellen alles bisher Dagewesene in den Schatten", lehnt sich Steve Polge aus dem Fenster. Leider war davon bei unserem Besuch noch nichts zu sehen. Dafür verriet uns der Entwickler auf dem Weg zum Burger-Restaurant, dass wir wohl mit einem insektenähnlichen Gefährt und einem Hoverboard, einem fliegenden Brett, rechnen können. „Solche Dinger wie in *Zurück in die Zukunft*?", hakten wir nach. „Genau! Damit können sich die Spieler sogar an andere Fahrzeuge heften. Aber das bleibt natürlich unter uns, verstanden?" Aber klar doch, Steve!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL

Solo-Spieler und Internet-Verweigerer lassen die Entwickler nicht im Stich. Epic überarbeitete die künstliche Intelligenz und verlieh den einzelnen Computergegnern individuelle Persönlichkeiten. So sollen die Bots Ihren Sprachbefehlen gehorchen und sogar antworten können. Für Menschen ohne Freunde ist das die Lösung! Die *UT*-Macher versprechen viel. Ob sie alle Ankündigungen verwirklichen können, wissen wir erst nächstes Jahr. Doch selbst wenn nicht, dürfen wir uns über einen äußerst ansehnlichen Nachfolger der beliebten Shooter-Serie freuen.

LUKASZ CISZEWSKI

UT 2007

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Epic Games/Midway
FERTIG ZU:	60%
ERSCHEINT:	2. Quartal 2006
VERGLEICHBAR:	UT 2004, Quake 4
INTERNET:	www.epicgames.com

KOMMENTAR

LUKASZ CISZEWSKI

Die stressige Reise zu Epic hat sich auf alle Fälle gelohnt. Als mir die Ami-Jungs ihre *Unreal Engine 3* demonstrierten, fingen meine Augen wahrhaftig an zu tränen. Zwar gab es nicht viele aufpolierte Szenen aus *Unreal Tournament 2007* zu sehen, doch anhand der Technikpräsentationen im *UT*-Gewand und der wenigen Screenshots lässt sich schon erahnen, dass das kommende Spielejahr verdammt gut ausschauen wird. Der neue Conquest-Modus mit seinen Strategie-Einflüssen hört sich sehr interessant an und könnte auch Menschen begeistern, denen Deathmatch und Capture the Flag mittlerweile auf den Sack gehen. Bleibt nur ein Fazit: Wir wollen *UT 2007*! Sofort!



»Der Aufschneider hat nichts in der Hose.«

Klasse treffen!

id Software hat's uns gezeigt! Und zwar neue Levels von QUAKE 4, die dank aufgebohrter Doom-Grafikengine, Team-Schlachten und schaurig-schöner Story reichlich Lust auf die Strogg-Dezimierung machen.

Keine langen Vorreden: Der Platz ist knapp und die Masse an neuen Spieleindrücken zu *Quake 4* gewaltig. Auf einer Pressekonferenz in den USA feuerten id-Chef Todd Hollenshead und Lead Designer Tim Willits reichlich Detailinfos ab und spielten fleißig vor. Dass die verbesserte Version der *Doom 3*-Engine mehr rendern kann als endlose Korridore, wird schon bei der Auftaktmission deutlich. Sie sind Matthew Kane, Mitglied der irdischen Invasionstruppe, welche die Heimatwelt der bösen Strogg mit einem Besuch beglückt. Nach einer Bruchlandung erlangt der Held sein Bewusstsein an der frischen Luft wieder. Im Hintergrund tobt der Bodenkrieg mit gewaltigen Vehikeln, was die schöne Aussicht auf die malerische Gebirgskette am Horizont etwas beeinträchtigt. Schnell stößt man auf andere versprengte Mitglieder des Rhino-Squads und ist auch schon bei der nächsten Besonderheit: Schlachten im Team. Etwa ein Drittel der Gesamtspieldauer verbringen Sie an der Seite von taktierenden und mitballernden Kameraden. Völlig neue Künstliche-Intelligenz-Routinen versprechen anspruchsvollere Schießereien als in *Doom 3*. Auch die Taschenlampen-Technologie hat Fortschritte gemacht: Man kann eine Pistole halten und dabei gleichzeitig in dunkle Ecken von Gebäuden leuchten.

KANE AM STEUER

Dann zeigen uns die id-Leute Vehikel-Action: In einem späteren Level besteigt Kane einen Walker. Das ist eine Art Mech-Korsett, das neben einer erhöhten Sitzposition auch Bord-MG und Raketenwerfer bietet. Fröhlich jagt man Strogg-Einheiten vor sich her, stapft dabei auch klirrenden Schrittes in Gebäude mit ausreichend hohen Decken. Das soll nicht das einzige steuerbare Gefährt bleiben: Als weiteres Beispiel nannte Tim Willits einen Hover-Panzer, der bei der Vorführung aber noch nicht gezeigt wurde. Innen- und Außenlevels sollen gut gemischt sein, im Storyverlauf verlässt man den Strogg-Planeten nicht. Der Spielumfang soll etwa mit *Doom 3* vergleichbar sein, keinesfalls länger.

STROGGIFIKATION

Als Beispiel für eine mit der Spielengine gerenderte Zwischensequenz erleben wir eine Besprechung beim Generalstab. Auf dem Weg dorthin kann man anderen Soldaten bei Reparaturarbeiten zugucken, Gespräche belauschen, wird sogar von Bewunderern ehrfürchtig angequatscht. Die Härte ist aber eine Sequenz, die sich abspielt, nachdem unser Held von den Strogg gefangen genommen wurde. Durch den Segen der „Stroggifikation" soll Kane in eine Kampfeinheit des Cyborg-Volks umgebaut werden. An eine Bahre geschnallt müssen wir hilflos miterleben, wie wir auf dem Fließband durch eine medizinische Fabrik gekarrt werden. Tja, hätte man nur eine Zusatzkrankenversicherung abgeschlossen. Am Vordermann lässt sich absehen, was einem als nächstes blüht: „Hehe, eine Kreissäge. Die werden doch nicht auch bei mir ...?" – aber ja doch! Kurz bevor die Strogg auch noch die Kontrolle über Kanes Willen übernehmen, stürmen irdische Soldaten die Schwarzwaldklinik. Zwar haben Sie einige Original-Gliedmaßen

verloren, können durch die High-Tech-Prothesen jetzt aber schneller laufen, höher springen oder Computersysteme der Strogg bedienen.

MACH SCHNELLER

Über den Mehrspieler-Bereich, seit jeher eine *Quake*-Kernkompetenz, redete man nur, zeigte aber nichts. „Mehrspieler wird trotz derselben Engine völlig anders sein als in *Doom 3*, es wird sich eher wie *Quake 3* spielen", verspricht Tim Willits. Die Entwickler würden großen Wert auf diese Komponente legen und ein schnelles Spielerlebnis anstreben, so Willits. Wir können mit den üblichen Spielvarianten wie Deathmatch oder Capture the Flag in mehreren Varianten rechnen, größere Modus-Neuheiten sind nicht geplant. Aber es gibt ja noch die Kreativität der Community, zumal das Spiel Modder-freundlicher ausfallen soll als *Doom 3*.

HEINRICH LENHARDT

QUAKE 4

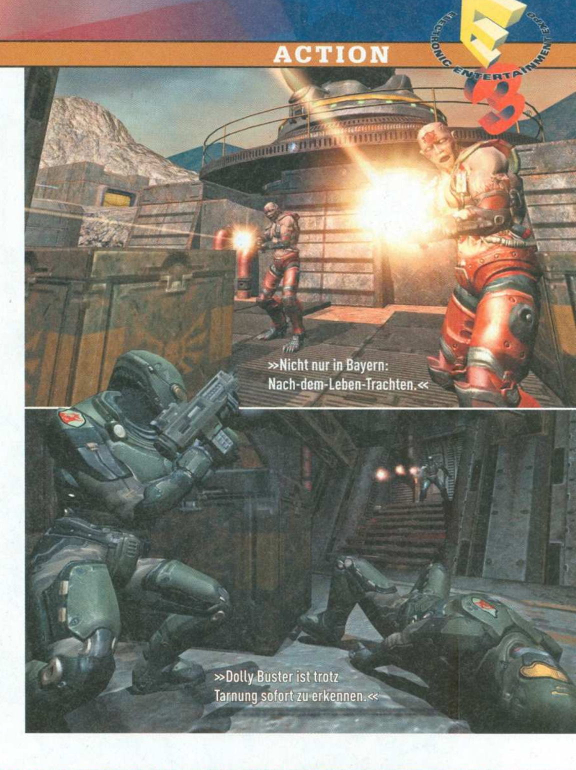
GENRE:	3D-Shooter
ENTWICKLER:	Raven/id/Activision
FERTIG ZU:	70%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Doom 3, Half-Life 2
INTERNET:	quake4.ravengames.com

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



Einige Kollegen hassen mich dafür und schicken Briefbomben zum Geburtstag. Aber ich fand *Doom 3* nun mal etwas doof – und komme mir nach der *Quake 4*-Vorführung wie ein reuiger Sünder vor, der das Licht sah. Abwechslung durch Außenlevels, Vehikel, Strogg-Verwandlung; vor allem die Ankündigung einer rundum erneuerten künstlichen Intelligenz sorgt für reflexartiges Aufatmen. Lieber Gefechte mit Verbündeten gegen taktierende Gegner als in meinem Rücken materialisierende Höllenmonster mit sich abnutzendem Erschreckeffekt. Jetzt will ich nur noch erleben, dass sich der *Quake 4*-Mehrspieler-Modus ähnlich flott spielt wie versprochen.



»Nicht nur in Bayern: Nach-dem-Leben-Trachten.«

»Dolly Buster ist trotz Tarnung sofort zu erkennen.«



- 30 Vehikel
- Drei Kriegsparteien
- Neue Grafik-Engine
- Online-Rangsystem
- Karten mit Einstellungen für 16, 32 und 64 Spieler

Knie dich rein!

Wir haben es gezockt! Dank des Rangsystems macht nun nicht nur die Klasse des Sanitäters Laune. Wir verraten Ihnen 15 gute Gründe, warum BATTLEFIELD 2 richtig geil kommt – und zwar schon nächsten Monat.

»Fies: Einbeinigen zu Liegestützen zwingen.«

Lange haben wir darauf gewartet. Nun durften wir endlich ran und uns selbst davon überzeugen, dass *Battlefield 2* wirklich klasse ist. Die 15 Hitgründe!

1. ALTE SCHWEDEN! – Der wohl einleuchtendste Grund vorweg: Die schwedischen Jungs von Dice haben schon zwei grandiose *Battlefield*-Titel und zwei Erweiterungen zu verantworten. Die Reihe gehört zu den beliebtesten Mehrspieler-Shootern überhaupt. Und das zu Recht.

2. SCHÖNE AUSSICHTEN – Schlachten und Schauplätze präsentieren sich detaillierter denn je. Das uns vorliegende, staubige Wüstenszenario mit Palmen und Gräsern wirkt sehr lebendig. So können Sie etwa durch Ihr Geballer herumstreunende Vögel verscheuchen.

3. EUROPA ADE! – Viele haben darauf gehofft, nun ist es endlich wahr: Der digitale Zweite Weltkrieg ist endgültig vorbei. Ganz wie in dem legendären *Desert Combat*-Mod für *Battlefield 1942* kämpfen Sie jetzt im Nahen Osten mit modernen Kriegsmitteln um die militärische Vorherrschaft.

4. AUFSTIEGSKAMPF – Dank des motivierenden Belohnungssystems erlangen Sie durch tapfere und ehrenvolle Leistungen Beförderungen und erspielen sich Knarren und Ausrüstungsgegenstände. Und durch den Aufstieg in Online-Ranglisten gelangen Sie sogar zu Weltruhm. Fett!

5. HÖR MAL HER! – Die Atmosphäre in *Battlefield 2* ist einfach unglaublich. Daran hat die gelungene Klangkulisse großen Anteil. Schüsse und Explosionen lassen Sie ständig aufschrecken. Und verfehlt Sie mal eine Panzergranate nur um wenige Meter, machen Sie sich endgültig ins Hemd.

6. LEG HAND AN! – Verrenkten Sie sich bei den Vorgängern noch die Finger, wenn Sie Ihren Kameraden etwas ausrichten wollten, geht das nun im praktischen Radial-Menü leicht von der Hand. Hier kommunizieren Sie durch simple Mausbewegungen. Das ist ja einfach!

7. FÜHRUNGSPERSÖNLICHKEIT – Sie sind ein geborener Anführer? Dann ist der mächtige Commander-Modus genau das Richtige für Sie. Hier haben Sie Einblick in alle Ecken des Gebiets, geben Ihren Untergebenen Befehle und verschicken bei Bedarf explosive Frachten in gegnerisches Territorium.

8. ECHT JETZT? – Viele Menschen meckern, dass die *Battlefield*-Serie angeblich nicht sehr realistisch daherkommt. Der neue Teil macht da einiges wett. So sollten Sie die Nähe eines ballernden Panzers meiden, sofern Sie kein Bock auf nerviges Kopfdröhnen haben.

9. KLASSENKAMPF – Jede der sieben Charakterklassen hat seine Vorzüge. MG-Schützen werfen mit Munitionsrationen um sich, Spezialkräfte haben äußerst genaue Wummen und die Anti-Tank-Klasse nimmt

>>Im Sande verlaufen: ein Zug durch die Gemeinde.<<

AUF DVD
VIDEO

>>Trägt Fußkettchen: Hella von Sinnen.<<

>>Karneval im Irak: Die Zuschauer werfen Kamelle.<<

Vehikel aufs Korn. Cool: Herumliegende Waffenkits können Sie jederzeit aufheben und verwenden.

10. DOKTORSPIELCHEN – Dank des Rangsystems gibt es endlich mal einen triftigen Grund, Gutes zu tun. Der Sanitäter verteilt Gesundheitsportionen und belebt verwundete Kameraden mit dem Defibrillator wieder – und dafür winken natürlich Punkte. Als tüchtiger Mediziner sind Sie der absolute Star auf dem Schlachtfeld!

11. FÜRCHTE DICH NICHT! – Nach wenigen Minuten fällt auf, dass Sie nun mehr Respekt vor gepanzerten Fahrzeugen und der tödlichen Fracht von Fluggeräten verspüren. Meistens hilft nur, auf einen gut ausgerüsteten Kollegen zu hoffen oder abzuhauen. Aber Sie sind doch wohl kein Weichei, oder?

12. ICH MUSS MAL GROSS! – Die Karten in *Battlefield Vietnam* sind – gelinde gesagt – riesig. Wenn auf einem Server nur eine Hand voll Soldaten rumhängen, macht das aber nicht wirklich Spaß. Nun gibt es die zwölf Mehrspieler-Karten als 16-, 32- und 64-Spieler-Varianten.

13. LASS DIE GRUPPEN TANZEN! – Nach Ihrem virtuellen Ableben poppen Sie nicht immer an den vorgegebenen Flaggen-Punkten wieder auf. Sie können einem Trupp beitreten und sogar mitten im Kampfgebiet auftauchen. Dies bringt ordentlich Dynamik ins Geschehen und vermeidet lange Wanderwege.

14. WO BIN ICH?– Orientierungsdeppen haben es gut. Dice spendierte *Battlefield 2* eine besonders übersichtliche Minikarte am rechten oberen Bildrand. Ein Blick darauf genügt, um etwa zu checken, ob ein feindliches Gefährt in Reichweite ist oder Kameraden in der Nähe weilen.

15. REISSÄCKE – Zwar stand in der uns vorliegenden Ein-Level-Version keine dritte Partei zur Verfügung. Doch wir sind der Meinung: Je mehr, desto besser! Deshalb warten wir schon voller Sehnsucht auf die Chinesen, die im kommenden Monat mit der Testversion anrücken sollen.

LUKASZ CISZEWSKI

BATTLEFIELD 2

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Dice/EA
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	23. Juni 2005
VERGLEICHBAR:	Battlefield Vietnam
INTERNET:	www.battlefield2.com

KOMMENTAR



LUKASZ CISZEWSKI

Battlefield 2 hat alles, was ein aktueller Mehrspieler-Shooter braucht. Unkomplizierte Steuerung, eine fette Optik und ein atmosphärisches Szenario. Endlich robbe ich nicht mehr mit Uraltknarren durch das zerbombte Europa, sondern darf mit der modernen Ausrüstung der Amis Terroristen jagen – oder umgekehrt. Wir sind fast überzeugt: Kommenden Monat folgt das geilste *Battlefield* aller Zeiten.



- Von den *Diablo 2*-Machern
- Ego- und Verfolger-Perspektive
- Über 100 Waffen
- Charaktere bis Level 50
- Mehrspieler-Modus

»Gericht gibt Stiftung Warentest Recht: Gesichtscreme „Uschi Glas hautnah" ist mangelhaft.«

Bald ist Leich-Zeit!

Bill Roper und seine Jungs melden sich zurück! Mit HELLGATE: LONDON versetzen die genialen Spielemacher das heiß geliebte Diablo-Prinzip in die dritte Dimension und in ein Endzeitszenario. Hölle, Hölle, Hölle!

Halten Sie sich am Stuhl, an der Klobrille oder am Nebenmann im Bahnhofskiosk fest – je nachdem, wo Sie gerade die PC ACTION lesen. Denn Sie sind gleich wahnsinnig überrascht: Bei *Hellgate* retten Sie die Welt! Doch Scherz beiseite, in Wahrheit ist der Knaller, dass es erste genauere Informationen zum neuen Werk der *Diablo*-Macher gibt. Obermotz Bill Roper und etliche seiner Jungs, ehemals Design-Götter bei Blizzard, haben eine neue Firma namens Flagship Studios gegründet und arbeiten in San Francisco an einem Action-Rollenspiel, das einmal mehr auf das bewährte Suchtprinzip setzt: Es geht darum, mit einem anfangs unerfahrenen Helden allerlei Geschmeiß breit zu klopfen, immer mächtiger zu werden und vor allem möglichst coole Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu finden. Der volle Titel des Spiels lautet *Hellgate: London* und Sie treiben sich – das ist noch eine wahnsinnige Überraschung – in London herum. Dort ploppt im Jahr 2025 ein Höllentor auf und es purzeln Heerscharen finsterer Kreaturen heraus, die die Stadt in Schutt und Asche legen und die Menschheit bis auf wenige Widerstandkämpfer versklaven. Es sind die Templer, die sich wacker wehren und im Untergrund leben. Der Spieler tritt fünf Jahre später auf den Plan und soll sich darum kümmern, dass sich die Gruselheinis samt deren Führungsriege vom Acker machen und das Tor geschlossen wird. Also zimmern Sie sich genretypisch einen Recken mit diversen Fähigkeiten zusammen, bestimmen Aussehen und Geschlecht und züchten ihn mit der Zeit bis maximal Level 50 hoch. Es gibt verschiedene Charakterklassen, doch bekannt ist bislang nur die des Tempelritters.

DIGITALE SIGHTSEEING-TOUR

Ihre Spielfigur erkundet die postapokalyptische Metropole aus der Ego-Perspektive und Sie betreten auch bekannte Gebäude wie den Buckingham-Palast oder die St.-Pauls-Kathedrale. Hin und wieder werden Sie von Nichtspielercharakteren begleitet. London wählten die Entwickler unter anderem als Szenario, weil die Stadt sowohl moderne als auch historische Architektur und damit optisch Abwechslung bietet. Außerdem sind beispielsweise das U-Bahn-Netz, diverse Kellergewölbe oder Abwasserkanäle für gruselige Unterwelt-Aufträge wie geschaffen. Schummrig ist es allerdings auch draußen, der von den Chef-Höllenbrüdern verursachten, permanenten Sonnenfinsternis wegen. Unter anderem Luftschutzbunker aus dem Zweiten Weltkrieg übernehmen in *Hellgate* die Funktion der aus Fantasy-Spielen bekannten Städte und Dörfer. Die Umgebung erstellt das Programm zufällig aus vielen kleinen Versatzstücken. So erlebt jeder das Abenteuer etwas anders. Die Software generiert sogar nicht storyrelevante Missionen, Ausrüstungsgegenstände und Waffen. Von



»Summsummsumm, Bienchen summ herum. Ja, uns ist nix eingefallen.«

»Real Doll von Abyss Creations, SM-Version.«

den zuletzt Genannten sollen übrigens 100 Grundtypen existieren. Jede Waffe unterscheidet sich dann noch durch die Farbe, den Namen und vor allem bei den Werten. Da macht das Sammeln Spaß! Das Angebot reicht vom altertümlichen Zweihänder bis zur modernen Schusswaffe. Wer will, kann bei Nahkämpfen jederzeit von der Ego- in die Verfolger-Perspektive wechseln. Doch obwohl *Hellgate* an einen Ego-Shooter erinnert – grafisch nämlich – kommt es bei Gefechten nur sehr geringfügig aufs Können an. Action-Profis wie wir und unsere Leser können sich ihre „Skills“ also in eine Körperöffnung ihrer Wahl stecken. Ein echtes Rollenspiel soll eben im Zweifel auch Oma, Opa und Käufer von Konkurrenz-Magazinen erfreuen. Entscheidend sind die Fähigkeiten des Helden und die Werte der Ausrüstung: Fernwaffen etwa richten Sie lediglich grob auf den Fiesling Ihrer Wahl aus, der Rest läuft automatisch. Die Waffen sind aufrüstbar, indem Sie sie mit bestimmten Gegenständen kombinieren. Außerdem sorgen die Friedensstifter dafür, dass analog zu Fantasy-Titeln so etwas wie Magie ins Spiel kommt: Beispielsweise schleudert die so genannte „Tempest Gun“ Kugelblitze, analog einem Zauberspruch in der Welt von Elfen und Zwergen. Andere Mordwerkzeuge haben klangvolle Namen wie „Zeus Rifle“, „Chaos Blade“ oder „Holy Negotiator“. Falls gewünscht, rüsten Sie Ihren Schützling mit Nah- und Fernkampfwaffe gleichzeitig aus, er hat ja zwei Hände – für eine nette Flammenwerfer/Axt-Kombination zum Beispiel.

SCHÖN SCHEUSSLICH

All die Waffen sind aber auch wichtig, schließlich wollen Ihnen die scheußlichsten Viecher an den Kragen. Vier Hauptarten haben Bill Roper & Co. bislang benannt: Die „Beasts“ sind tierähnliche, gefährliche, aber eher dumme Kreaturen. „Neros“, von Dämonen kontrollierte Leichen, sehen aus wie Zombies und fressen Tote. „Spectrals“, so eine Art Geistwesen, saugen Lebenskraft und „Demons“ sind schließlich intelligente, ranghöhere Dämonen. Wer mag, darf sich natürlich dem geplanten Mehrspieler-Modus widmen und in der Gruppe Monster verhackstücken. Die Flagship Studios produzierten übrigens eine eigene Grafikengine. Nur die aus *Half-Life 2* bekannten Havoc-Physik-Routinen haben die Entwickler zugekauft. Wir finden, dass das doch alles recht gut klingt. HARALD FRÄNKEL

HELLGATE: LONDON

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Flagship Studios
FERTIG ZU:	50%
ERSCHEINT:	3. Quartal 2006
VERGLEICHBAR:	Diablo 1 & 2
INTERNET:	www.hellgatelondon.com

KOMMENTAR

HARALD FRÄNKEL



Höllenkreaturen bedrohen die Menschheit! Irgendwie erinnert mich das an die Söhne Mannheims. Trotzdem: Mir gefällt dieses postapokalyptische Gruselszenario. Außerdem denke ich, dass Zocker mal wieder was anderes als Zauberer, Zauberinnen, Priester, Priesterinnen, Paladine und Paladeusen in Fantasywelten sehen wollen. Wenn ich zudem bedenke, wie viele Spiele Blizzard bislang versaut hat – gar keines nämlich – kann quasi nichts schiefgehen.

»Wieder allein: Gold-Franzi.«

»Der weiße Hai scheidet seine Opfer wieder aus.«

»Herzlichen Glückwunsch! Es ist ein Monster.«

Vergangenheits-bewältigung

Lange ist es her, dass 3D Realms PREY ankündigte. Jeder dachte, der Shooter wäre tot. Doch er lebt! Wir haben die Beweisbilder.

Als am 1. April auf der Internetseite der *Duke Nukem*-Macher 3D Realms ein Hinweis zu lesen war, dass die Zocker gefälligst ihre Augen nach einem bald erscheinenden 3D-Realms-Titel offen halten sollen, dachten wir uns nur: „Is' denn schon Winter 2666? Wir fallen auf die permanenten *Duke Nukem Forever*-Aprilscherze nicht mehr rein, ihr Säcke!" Und wir behielten Recht. Die Jungs haben nämlich einen komplett anderen, aber nicht minder „alten" Titel in der Hinterhand. Doch im Gegensatz zum blonden Sonnenbrillenträger glauben wir fest daran, dass der vor zehn Jahren erstmals angekündigte Shooter *Prey* irgendwann mal erscheint. Der Grund: Nicht 3D Realms selbst, sondern die Human Head Studios, die zuletzt den Wild-West-Shooter *Dead Man's Hand* veröffentlichten, arbeiten seit geraumer Zeit an dem lange geplanten Action-Titel. Da sind wir aber beruhigt. Wir haben nämlich kein Bock, noch mal zehn Jahre zu warten.

WART' MAL KURZ

Ob 3D Realms 1995 schon wusste, dass *Prey* in ferner Zukunft in schnieker *Doom 3*-Optik daherkommt? Wir glauben nicht. Die haben damals bestimmt noch an Monster gedacht, die so verpixelt waren wie das Gesicht von Schmusesänger Seal und an spektakuläre Grafikeffekte, die heute gerade mal als Grafikfehler durchgingen. *Prey* wurde 1997 sogar auf der E3 präsentiert. Danach wurde es jedoch immer stiller. Doch nun steht fest, dass das Abenteuer um einen Indianer aus Oklahoma doch noch die Festplatten der Zocker erfreut. Hieß der Protagonist damals noch Talon Brave, haben ihn die Entwickler nun schlicht in Tommy umbenannt. Seine primäre Aufgabe: Er soll stinkige Alienrassen, die die Erde bedrohen, ausradieren. Nebenbei drangen Infos durch, dass Tommy unter Liebeskummer leidet. Ein ungewöhnlicher Hintergrund für ein actionreiches Shooter-Feuerwerk. Die Bilder erinnert nicht nur wegen der *Doom 3*-Engine stark an ids düstere Zombiehatz. Die Human Head Studios wollen ihren Helden aber in deutlich hellere und größere Arealen schicken. Dafür motzten sie ids Grafik-Engine mächtig auf und wollen irgendwann im nächsten Jahr endlich fertig sein. LUKASZ CISZEWSKI

PREY

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	3D Realms/Human Head Studios
FERTIG ZU:	50%
ERSCHEINT:	2006
VERGLEICHBAR:	Doom 3, Quake 4
INTERNET:	www.3drealms.com

KOMMENTAR

LUKASZ CISZEWSKI



Irgendwie erwecken die Bilder bei mir den Eindruck, dass sich die Monster aus *Doom 3* untereinander gepaart und nun einen Gastauftritt in *Prey* bekommen haben. Die Entwickler versprechen jedoch eine aufgefrischte Grafik-Engine samt helleren Szenarien. Wir sind übrigens sehr froh, dass 3D Realms die Human Head Studios für *Prey* angeheuert hat. Schließlich gibt es noch viel Feintunung zu erledigen, damit *Duke Nukem Forever* pünktlich im vierten Quartal 2666 erscheint. Wir warten!

AUF DVD
TRAILER

»Blöd: beim Tapezieren kleben geblieben.«

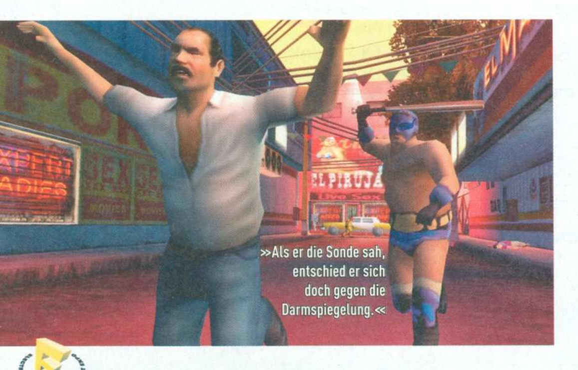
Wand in Sicht!

Bei TOTAL OVERDOSE gehen Sie schon mal eine Mauer hoch, um möglichst stilvoll zu ballern. Denn dafür gibt es Extrapunkte.

Es gibt Dinge im Leben, die sollte man nicht ausprobieren: PC-ACTION-Redakteur Marc Brehme das Pausenbrot wegnehmen oder sich mit einem mexikanischen Drogenkartell anlegen zum Beispiel. Das zuletzt Genannte dürfen Sie ab August virtuell wagen – ohne Gefahr für Leib und Leben. *Total Overdose* heißt der entsprechende Titel, der mit seinem Gesamtkonzept an *GTA Vice City* erinnert, inhaltlich von den Actionfilmen *El Mariachi* und *Desperado* inspiriert wurde und ein so genanntes Free-Style-Kampfsystem bietet. Dieses funktioniert ähnlich wie in *Max Payne 2,* inklusive Zeitlupenfunktion. Die Bewegungsfreiheit bei Schießereien ist nach Angaben der Entwickler allerdings wesentlich vielfältiger. Wegen der mehr als 70 „Moves" bringen die Macher sogar die *Tony Hawk*-Reihe als weiteren Vergleich. Knackpunkt: In *Total Overdose* kommt es nicht nur darauf an, Gegner einfach aus den Sandalen zu wuchten – nein, vor allem das Wie zählt: Pirouetten, Salti an Wänden und andere akrobatische Einlagen sind möglich. Je spektakulärer Sie agieren, desto mehr Punkte winken. Dank dieser erhöhen Sie Lebensenergie und Ausdauer, dürfen später zwei Waffen gleichzeitig nutzen und schalten so genannte Loco-Moves frei. Das sind spezielle, teils reichlich abgedrehte Extras. Unter anderem ruft Ihr Recke einen mexikanischen Wrestler zu Hilfe, der Ihre Kontrahenten mit einem Baseballschläger vertrimmt (Bild unten) oder Sie feuern schweres Geschütz aus zwei Gitarrenkoffern ab (zu sehen im Trailer auf unserer DVD).

TEQUILA, TEQUILA!

Den Kampf gegen die Drogenbosse nehmen Sie wechselweise zu Fuß und in über 30 Fahrzeugen auf. Die Spielfigur greift dabei auf 20 Waffen zurück, etwa auf eine bäuerliche Harke, die allseits beliebte Schrotflinte oder Tequila-Molotowcocktails. Das Angebot an Vehikeln reicht vom klassischen Straßenkreuzer über Motorräder bis zum tuckernden Traktor. Sie erfüllen mehr als 50 Missionen auf neun Karten. Es gilt, drei Städte, Fleischfabriken, Cannabisfarmen und luxuriöse Villen zu erkunden. Wir warten gespannt und stellen schon mal den Tequila kalt. HARALD FRÄNKEL



»Als er die Sonde sah, entschied er sich doch gegen die Darmspiegelung.«

TOTAL OVERDOSE

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Deadline Games/Ubisoft
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	August 2005
VERGLEICHBAR:	GTA Vice City
INTERNET:	www.totaloverdose.com

KOMMENTAR

HARALD FRÄNKEL



Sohn rächt ermordeten Vater? Na ja, die Hintergrundgeschichte von *Total Overdose* ist so frisch wie die „Omis zum Liebhaben" in den nächtlichen 0190-Werbespots, aber wen juckt das? Mich nicht! Das Kampfsystem scheint richtig lustig zu werden und ich denke ohnehin, dass dieses Spiel hauptsächlich Action, Action und Action bieten will. Den Screenshots und dem Trailer nach zu urteilen, geht es denn auch hübsch zur Sache. Bei-*Bambi*-Rotz-und-Wasser-Heuler mögen damit nichts anfangen können. Actionfans dagegen warten freudig und hoffen, dass die Ideen der Entwickler am Ende auch entsprechend umgesetzt sind.

Vanguard: Saga of Heroes

Wir wissen nicht recht, ob es eine Verheißung oder eine Drohung ist, wenn Brad McQuaid die Komplexität seines neuen Online-Rollenspiels beschreibt. Der *Everquest*-Miterfinder will sich jedenfalls gegen den Trend zu leichteren, luftigen Genre-Vertretern (wie den Millionenseller *World of Warcraft*) stemmen. Das von Microsoft voraussichtlich 2006 veröffentlichte *Vanguard* soll dermaßen vielseitig und komplex ausfallen, dass wir nach der Vorführung erst mal zwei Aspirin nahmen. Da hätten wir zum Beispiel eine gewaltige Fülle von Charakter-Eigenschaften, die teils automatisch, teils durch Punkteeinsatz des Spielers wachsen oder das verzweifelte Suchen nach der eigenen Leiche, weil sonst die gesamte, zum Zeitpunkt des Ablebens getragene Ausrüstung futsch ist. Beim hochkomplexen Handwerkssystem ist die Produktion einzelner Güter mit zahlreichen Zutaten und Aktionen verbunden. Vielleicht wollen Sie Ihren Helden auch lieber in Diplomatie schulen, um die Nichtspieler-Charaktere besser beeinflussen zu können? An motivierenden Statussymbolen soll es nicht mangeln: mein Pferd, mein Haus, mein Boot.


»Selbstmordattentäter: Kompass falsch gelesen – Freiheitsstatue verfehlt.«

FAZIT HEINRICH LENHARDT

Hardcore-Rollenspieler haben vor Freude Pipi in den Augen.

VANGUARD

GENRE:	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Sigil Games Online/Microsoft
FERTIG ZU:	65%
ERSCHEINT:	2006
VERGLEICHBAR:	Everquest 2
INTERNET:	www.vanguardsoh.com

Rome: Barbarian Invasion


»Ratzi und seine Freunde gehen die Chorknaben besuchen.«


»In den 80ern keine Seltenheit: Mittelstreckenraketen.«

Mit den Römern geht es den Bach runter, das finstere Mittelalter ist nicht mehr fern und prompt stehen die Barbaren vor der Tür. Bei *Rome: Total War – Barbarian Invasion* schlagen Sie epische Schlachten im Zeitraum von 363 bis 467 nach Christus. Zehn neue Fraktionen sind im Add-on spielbar, darunter furchterregende Stämme wie die Hunnen, Vandalen, Sachsen oder Franken. Über 80 neue Einheiten und Hunderte von Spielstunden verspricht Activision für diese dicke Erweiterung. Die Soldaten können jetzt auch Flüsse durchschwimmen, verlieren dabei angesichts feuchter Unterhosen aber an Moral. Ein neuer strategischer Faktor: Religion. Das Christentum ist auf dem Vormarsch, Kirchen und heidnische Tempel können die Bevölkerung (je nach Glaubensrichtung) entzücken oder verärgern. Die Spielgrafik wirkt nicht dramatisch verändert, aber neu und eindrucksvoll sind Schlachten bei Nacht. Dynamisches Licht von Fackeln oder Feuerpfeilen sorgt fast für romantische Stimmung ... Wenn da nur nicht das stete Massakrieren wäre.

FAZIT HEINRICH LENHARDT

Das sieht gut aus: Nicht jedes Add-on bietet so viel Neues.

ROME ADD-ON

GENRE:	Runden-Strategie
ENTWICKLER:	Creative Assembly/Activision
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	Oktober 2005
VERGLEICHBAR:	Imperial Glory
INTERNET:	www.totalwar.com



»Peinliche Mickey-Maus-Kopie!«

Sucht Gefahren!

Weiter geht's! Nicht nur wenn Sie meinen, von WORLD OF WARCRAFT bereits jeden Winkel zu kennen, dürfen Sie sich auf epische Schlachten auf den taufrischen BATTLEGROUNDS freuen.

Zocken Sie noch *World of Warcraft* oder vielleicht gar nichts anderes mehr? Dann ist es höchste Zeit, über die geplanten Neuerungen des Online-Rollenspiel-Riesens zu sprechen. Das Ehrensystem für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe läuft inzwischen, jetzt stehen bald die *Battlegrounds* (auf Deutsch Schlachtfelder) an. Und Blizzard gab mittlerweile detaillierte Informationen preis.

AUF IN DIE SCHLACHT!

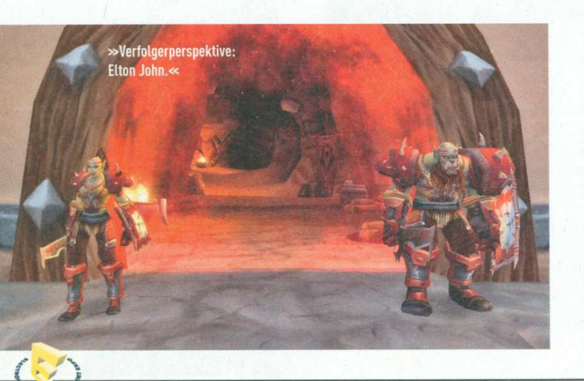
Als kostenloser Welt-Patch geplant, soll es zunächst zwei eigenständige Schlachtfelder geben. Das erste liegt im nördlichen Alterac-Gebirge und inszeniert regelrechte Schlachten zwischen Allianz und Horde. Bis zu 40 menschliche Spieler pro Seite bekämpfen sich in einem abgeschlossenen Gebiet, treten zusätzlich gegen Monster und Bosse an, um letztlich den gegenerischen Obermotz zu erledigen und Festungen einzureißen. Gelingt das, hagelt es Belohnungen in Form von Ehrenpunkten und Gegenständen. Das ganze Spektakel ist als mehrstündige, epische Auseinandersetzung angelegt, innerhalb derer Sie sogar komplexe Missionen (Quests) lösen können.

FAST WIE EIN EGO-SHOOTER?

Etwas anders und vor allem fixer geht's auf dem Schlachtfeld „Warsong Gulch" (etwa Kriegslied-Schlucht) zur Sache. Das neue Gebiet, zwischen dem Brachland und Ashenvale gelegen, beherbergt ebenfalls eine Horde-Basis und eine der Allianz. Allerdings treten hier lediglich zehn menschliche Spieler jeder Fraktion gegeneinander an und liefern sich ein klassisches Capture-the-Flag-Duell. Die Fraktion, die als erste die feindliche Flagge in die eigene Basis schleppt, ohne die eigene einzubüßen, gewinnt. Fies: Der Flaggenträger ist auf der Minikarte markiert und jederzeit für alle Spieler sichtbar. Packende Kämpfe sind so programmiert.

KEINE LANGE WARTEREI

Noch mehr Feinheiten lassen *WoW*-Fans mit der Zunge schnalzen. Die Wichtigste: Die neuen Gebiete funktionieren wie Instanzen, also eigenständig generierte Areale für Spielergruppen. Wenn Sie an einer Schlachtfeldprügelei teilnehmen wollen, melden Sie sich in der Basis Ihrer Fraktion und gelangen in eine Warteschleife. Sobald sich genügend Spieler angemeldet haben, teilt Sie das Spiel automatisch gemäß Ihrem Erfahrungslevel einer Gruppe zu. Sie brauchen noch nicht einmal vor Ort auszuharren. Egal wo Sie sich gerade aufhalten, hat eine Gruppe die notwendige Größe erreicht, teleportiert Sie das Spiel selbstständig zum Eingang des ausgewählten Schlachtfeldes. Und wann geht's los? Einen konkreten Termin nannte Blizzard noch nicht. Wenn Sie diese Zeilen lesen, dürfte es aber maximal noch ein bis zwei Wochen bis zum Startschuss dauern. CHRISTIAN BIGGE


»Verfolgerperspektive: Elton John.«

WOW BATTLEGROUNDS

GENRE:	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Blizzard/Vivendi Universal
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	Juni 2005
VERGLEICHBAR:	World of Warcraft
INTERNET:	www.wow-europe.com/de

KOMMENTAR

CHRISTIAN BIGGE



Ein häufig gehörter Vorwurf an die Adresse von *World of Warcraft*: Es gibt zu wenig Spielinhalte für hochstufige Charaktere. Meine Meinung: völliger Quatsch! Richtig ist, dass eine komplett andere Art von Spiel beginnt, wenn Ihr Held einen hohen Level erreicht hat. Gut ist, dass Blizzard dennoch weitere Herausforderungen schafft. Die Schlachtfelder kommen da gerade recht – und funktionieren gleich für fast alle Charakterstufen. Mein Paladin, momentan Level 58, zückt jedenfalls bereits das Schild und schärft den Streitkolben. Ich hoffe nur, dass Blizz die Spielserver der neuen Gebiete vor dem Start ausgiebig prüft.



Company of Heroes


»Berufskrankheit bei Soldaten: Patronengürtelrose.«

Noch ein knappes Jahr, dann ist es so weit: Das nächste Echtzeit-Strategiespiel zum Thema Zweiter Weltkrieg steht ins Haus. Mit *Company of Heroes* wagen sich die Macher von *Warhammer 40.000: Dawn of War* und *Homeworld* auf neues Terrain. Bei der Invasion der Normandie 1944 übernehmen Sie das Kommando über die tapfere Able-Kompanie und kämpfen sich quer durch Europa. Ressourcen sammeln und Basis bauen erspart Ihnen der Entwickler. Den Abruf von Soldaten, Panzern und ähnlichem Kriegsgerät bezahlen Sie mit Spielpunkten, die vorher verdient sein wollen. In *CoH* nehmen Sie dazu strategisch wichtige Punkte ein. Das ist seit *Dawn of War* ein alter Hut? Schon gut! Dann erzählen wir Ihnen etwas Brandneues und nahezu Unglaubliches: Ihre individuell aussehenden Soldaten denken sogar! Bei Beschuss suchen sie Deckung, werfen sich zu Boden oder ziehen den Kopf ein. Die *Havok-Physik*-Engine sorgt dafür, dass die komplett zerstörbare Umgebung realistisch durch die Luft fliegt oder Häuser zusammenkrachen. Grafisch kündigt sich hier eine ähnliche Augenweide vom Niveau einer Pamela Anderson an.

FAZIT MARC BREHME:
Panzers 2 darf sich wohl langsam warm anziehen.

COMPANY OF HEROES

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Relic Entertainment/THQ
FERTIG ZU:	40%
ERSCHEINT:	Frühjahr 2006
VERGLEICHBAR:	Soldiers of WW2, Panzers
INTERNET:	companyofheroesgame.com

Tomb Raider: Legend


»Die meisten Frauen sind nah am Wasser gebaut.«


»Nicht jeder Sport hilft gegen Hängetitten.«

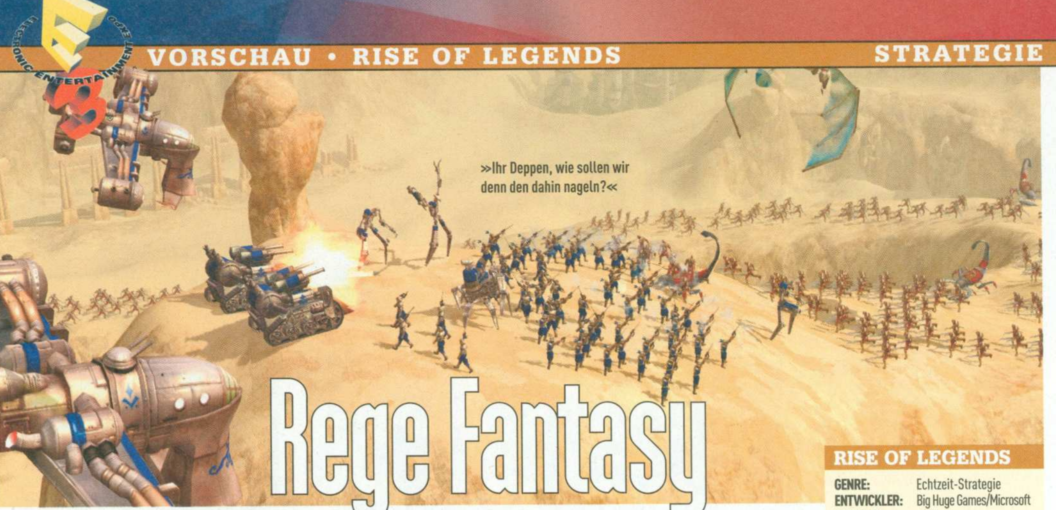
Was hat das gedauert! Aber nun ist Lara Croft zurück. Und mit *Tomb Raider: Legend* wird alles gut. Hoffen wir zumindest. Schließlich hat mit ihrem Erfinder Toby Gard ein Kenner der holden Pixelmaid auf dem Chefdesigner-Sitz Platz genommen. Der Entwickler will sich auf die Grundwerte der Serie besinnen und verpasst dem siebten Spiel der Serie nicht nur furiose Action und knackige Rätsel in antiken Grabanlagen, sondern auch eine runderneuerte Lara. Das virtuelle Lifting umfasst aufwendig animierte Gesichtszüge, Bewegungen und Spezialfähigkeiten. Das klingt aber verdächtig nach Bernhard Hoëcker. Egal. Die dralle Archäologin kämpft sich etwa mit magnetischem Enterhaken, Kommunikationsgerät, Fernglas, Splittergranaten, Taschenlampe und Pistole rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft 2005 durch die Levels. Eidos verspricht den Zockern „eine deutliche Weiterentwicklung des Spiels, die gleichzeitig auf die Werte eines starken, stringenten Charakters und auf ein spannungsgeladenes Gameplay setzt". Ah, ja!

FAZIT MARC BREHME:
Schaut cool aus. Aber denkt dran, Jungs: Aussehen ist nicht alles!

TOMB RAIDER: LEGEND

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Crystal Dynamics/Eidos
FERTIG ZU:	50%
ERSCHEINT:	Winter 2005
VERGLEICHBAR:	Tomb Raider
INTERNET:	www.tombraider.com





Rege Fantasy

Der Nachfolger zu Rise of Nations macht einen drauf! RISE OF LEGENDS fetzt dank Eiltempo-Ablauf, irrer Fantasy-Handlung und mit Spezialeffekten versehener Glanzgrafik.

Für jemanden, der einst an der Seite von Sid Meier geruhsame Klassiker wie *Civilization 2* bastelte, hat es Brian Reynolds ziemlich eilig. „Die ganze Menschheitsgeschichte in der Mittagspause", war das Motto für seinen Echtzeit-Strategie-Hit *Rise of Nations*; als „Fantasy in der Kaffeepause" bezeichnet er grinsend den Nachfolger *Rise of Legends*. Der soll einen noch strafferen Spielablauf bieten, Mikromanagement und Ressourcen-Mühsal zugunsten von zügigen Eroberungsschlachten abbauen.

SCHÖN ZERSTÖREN

Womit wir echt nicht gerechnet hatten, ist die neue, umwerfend gut aussehende Engine. Vergessen Sie den etwas biederen Krümel-Look des Vorgängers: „Wir wollen ernsthaft grafische Extravaganzen auffahren und unterstützen Gimmicks wie High-Dynamic-Range-Lichteffekte und alle möglichen Arten von Mapping", berichtete uns Reynolds stolz am Rande der Enthüllungs-Pressekonferenz. „Die Physik-Engine erlaubt uns zudem Charaktere mit animierten Gliedmaßen und Gebäude mit zerstörbaren Verbindungsteilen."

ZAUBER GEGEN TECHNO

Rise of Legends dreht sich um den Konflikt zwischen Maschinen und Magie in einer fiktiven Fantasywelt. Vier Fraktionen mit unterschiedlichen Spielanlagen, exklusiven Einheiten und Fähigkeiten stehen zur Wahl. Zwei davon bekamen wir bei unserer ersten Proberunde zu Gesicht. Die Vinci (Namensähnlichkeit zu Leonardo ist beabsichtigt) bauen bevorzugt Roboter, Panzer und Flugmaschinen, ihre Städte sind emsig wirkende Industriehochburgen mit rauchenden Schloten und surrenden Zahnrädern. Bei den Alim geht es dagegen magisch zur Sache. Deren Heimat ist ein 1001-Nacht-Wüsten-Szenario, elegante Glastürme prägen die Stadtarchitektur.

NEUE GRÖSSENORDNUNG

Jede Nation hat drei mächtige Heldentypen, deren Sonderfähigkeiten oft spielentscheidend sind. In einer Beispielschlacht beschwor ein Vinci-Held den Land-Leviathan, einen nahezu bildschirmfüllenden Riesen-Spinnenroboter. Nachdem der eine imposante Alim-Stadt liebevoll zerlegt hatte (die Grafiker mögen dicke Explosionen und tief fliegende Trümmerteile), konterte die andere Seite mit einem nicht minder gewaltigen Glasdrachen, der den Leviathan schließlich in kleine Stücke zerschmolz. Bei aller Fröhlichkeit stimmt der strategische Kern. Wie im Vorgänger spielen verschiebbare Grenzlinien eine wichtige Rolle, expandieren Sie Ihr Imperium zügig durch weitere Städtegründungen. Für flotte Scharmützel gibt es Quickie-Schlachten gegen den Computer oder Mehrspieler-Kurzweil. Langfristig motivieren soll die Kampagne, in deren Verlauf Sie alle vier Fraktionen steuern und auch strategische Entscheidungen zwischen den einzelnen Missionen fällen.

HEINRICH LENHARDT

RISE OF LEGENDS

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Big Huge Games/Microsoft
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	1. Quartal 2006
VERGLEICHBAR:	Rise of Nations
INTERNET:	www.riseoflegends.com

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



Rise of Legends spielt sich nicht viel anders als der etwas biedere Vorgänger, aber das originelle Fantasy-Szenario und die verschärfte Technik verpassen dem Eroberungstreiben willkommene Frische. Die Standbilder bringen die Verwüstungswonnen nicht voll rüber – so beeindruckend und detailreich haben Sie noch keine Stadt in Schutt und Asche gelegt. Könnte eines der unlangweiligsten Strategiespiele des (leider erst nächsten) Jahres werden.





Blitzkrieg 2





Bei CDV ist man in Kriegslaune und neben *Codename: Panzers – Phase 2* schickt man auch den *Blitzkrieg*-Nachfolger aufs Schlachtfeld. Netterweise erlaubte man uns, den Titel anzuspielen, was sich absolut lohnte. Die Grafik motzte man ebenso auf wie die Einzel- und Mehrspieler-Modi. So stehen vier Kampagnen (110 Missionen) für Solisten bereit, die Sie auf deutscher, russischer, britischer oder amerikanischer Seite spielen. 270 authentische Fahrzeugtypen und 60 Infanterie-Einheiten hören dabei auf Ihr Kommando. Wir führten uns die Briten-Kampagne zu Gemüte. Mit der optischen Brillanz des hauseigenen Konkurrenten *Panzers 2* hält der Titel nicht Schritt, präsentiert sich aber grundsolide und ruckelt selbst auf lahmen PC-Krücken unterhalb der ein Gigahertz-Grenze nicht übermäßig. Spielerisch beeindruckt hat uns das verbesserte Erfahrungssystem. Dank diesem erlernen Einheiten im Spielverlauf neue Fähigkeiten, wie etwa verbesserte Zielfähigkeiten und erhöhte Feuerrate, und werden befördert. Auch klasse: Der Spieler bestimmt die Reihenfolge der Missionen selbst, Truppennachschub gibt's natürlich auch.

FAZIT AHMET ISCITÜRK:
Für Hardcore-Strategen könnte das die Offenbarung sein!

BLITZKRIEG 2

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Nival Interactive/CDV
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	3. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Codename: Panzers
INTERNET:	www.blitzkrieg.de

Dungeon Siege 2

Dungeon Siege erhitzte 2002 die Gemüter der Rollenspieler-Gemeinde. Die einen schätzten das unkomplizierte und flüssige Spielprinzip, die anderen bezeichneten es als „Modern Talking der Rollenspiele": zu automatisiert, zu wenig fordernd, zu flach für Profis. Was also ist beim Nachfolger anders? Wir hatten die Möglichkeit, eine Vorab-Version von *Dungeon Siege 2* anzuspielen. Zu Beginn basteln Sie sich eine Spielfigur, wobei vier Rassen (Mensch, Dryade, Elf und Halbriese) zur Verfügung stehen. Die Einstiegsmission fungiert wie gehabt als Tutorial, in dem jeder noch so kleine Furz haarklein via Sprachausgabe und Textkästen erklärt ist. Kenner des Vorgängers bemerken dennoch Neuerungen. Die Levels wirken lebendiger, es gibt mehr zu entdecken, zu tun und zu reden, die Dialoge gerieten interessanter und treiben die Story voran. Das Fähigkeiten-System präsentiert sich umfangreicher und stärker verästelt. Insgesamt fühlt sich *Dungeon Siege 2* mehr nach Rollenspiel an als sein Vorgänger. In Sachen Linearität hat sich nicht viel geändert. Ein freies Erkunden der Rollenspielwelt à la *Morrowind* & Co. ist nicht möglich, aber dank Nebenmissionen und Abzweigungen ist für Abwechslung gesorgt.


»Nicht im Bild: tolle Grafik.«

FAZIT AHMET ISCITÜRK:
Ansehnlicher Nachschub für Fans von *Diablo 2* und *Sacred*.

DUNGEON SIEGE 2

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Gas Powered Games/Microsoft
FERTIG ZU:	75%
ERSCHEINT:	Herbst 2005
VERGLEICHBAR:	Dungeon Siege
INTERNET:	www.gaspowered.com



»Dreist: U-Boote bestehlen.«

Der Schreck heiligt die Mittel

Neben F.E.A.R. will Monolith mit CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS einen astreinen Psycho-Thriller erschaffen. Bei so einer Nachricht bekommen wir gar keine Angst, sondern freuen uns gewaltig.

Seit *Akte X* und Fox „Kleine außerirdische Perverslinge haben meine Schwester vergewaltigt" Mulder wissen wir, dass FBI-Agenten einen an der Waffel haben. Aber vielleicht ist das ja der Grund, warum die Ami-Beamten so beliebt sind. Es kann aber auch an den mysteriösen Abenteuern liegen, die so ein Elite-Bulle erlebt. Der Alltag von Ethan Thomas ist nämlich alles andere als monoton.

GEILE ELTERN

Condemned: Criminal Origins hat das Zeug zum spielerischen Hit. Woher wir das schon jetzt wissen, ein halbes Jahr vor der Veröffentlichung? Ganz einfach: Die Schöpfer von *Condemned* sind niemand Geringeres als Monolith Productions. Das sind die Entwickler der grandiosen *No One Lives Forever*-Reihe. Zurzeit arbeiten die Jungs und Mädels ganz nebenbei am Shooter-Hoffnungsträger *F.E.A.R.* Doch im Gegensatz zum waffenschwangeren Bruder setzt *Condemned* auf Psycho-Horror und eine bedrohliche Atmosphäre. Hier überleben Sie nämlich nicht durch den permanenten Einsatz von dicken Wummen, sondern durch präzise Detektivarbeit. Mit UV-Licht durchforsten Sie Räume nach Blutspuren, herumliegenden Körperteilen und Fingerabdrücken. Wichtige Funde schicken Sie ins Labor zur Untersuchung. Sobald sich etwas ergibt, rufen die Kollegen Sie an. Die verraten Ihnen, ob Sie auf der richtigen Fährte sind oder im Dunkeln tappen. Auf diese Weise erhalten Sie übrigens auch Ihre Aufträge und Informationen über den Stand der Ermittlungen.



»Pfuschen schon mal: polnische Zahnärzte.«

VERURTEILUNG

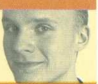
Dass Action-Elemente nicht zu kurz kommen, erkennen Sie spätestens, wenn Sie sich die Bilder anschauen. Konfrontiert Sie ein verwirrter Verbrecher mit seiner hässlichen Visage, gibt es für Sie zwei Möglichkeiten. Entweder öffnet sich ein Reaktionsfenster und es kommt auf Ihre Zeiteinteilung an, ob Sie das Fressbrett des Typen treffen. Ist das nicht der Fall, dürfen Sie selbst Hand anlegen. Zum Beispiel mit einer Eisenstange oder anderen herumliegenden Gegenständen, die sich als Waffen nutzen lassen. Außerdem ist Agent Ethan in der Lage, Angriffe zu blocken und den Fieslingen mit so genannten „Finishing Moves" den Rest ihres virtuellen Lebens auszuprügeln. Pistolen, Schrotflinten und Gewehre gibt es auch – aber erwarten Sie bitte kein Baller-Feuerwerk wie bei *F.E.A.R.* Dann lauert nämlich eine Enttäuschung. LUKASZ CISZEWSKI

CONDEMNED

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Monolith/Sega
FERTIG ZU:	50%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Silent Hill 4: The Room
INTERNET:	www.lith.com

KOMMENTAR

LUKASZ CISZEWSKI



Hört man sich anfangs die harmlosen Infos zu *Condemned: Criminal Origins* an, könnte man denken, es handelt es sich um eine seichte Schnüffler-Simulation für fanatische Columbo-Anhänger. Doch die Bilder sprechen eine andere Sprache: Finstere Fratzen, dunkle Szenarien und massig Pixelblut prägen die Optik. Die schaut bisher nicht so detailreich aus wie beim großen Bruder *F.E.A.R.*, aber dafür soll die Atmosphäre richtig rocken. „Licht aus und Boxen aufdrehen, damit Sie sich in Ethan Thomas hineinversetzen können", rät Monolith. Trotzdem ist mit Herzkaspern nicht zu spaßen, finden wir.



Ghost Recon 3

Was bedeutet IWS? Ich will sterben? Irmgard wichst Stiefel? OK, wir verraten es Ihnen: Integrated Warfighter System. Was das bedeutet, wissen wir auch nicht genau. Soll jedenfalls eine Art neuartiger Kampfanzug mit lauter hochtechnischen Spielereien sein. Da *Ghost Recon 3* im Jahre 2013 spielt, erwartet man schließlich Kriegsführung der Zukunft und davon einen ganzen Sack voll. Laut den Entwicklern wird dieser Wunsch locker erfüllt, was hauptsächlich am revolutionären „Cross-Com" liegt. Das satellitengestützte Teil vernetzt Sie quasi mit allem, was so rumläuft. So sehen Sie auf Ihrem Display, was Kameraden, Drohnen und Überwachungskameras vor die Glotzer bekommen. Die Kommunikation läuft ebenfalls über das Ding, was die Arbeit enorm erleichtert. Sogar Luftangriffe und Artilleriefeuer bestellen Sie auf diese Weise. Die genaue Story ist übrigens noch nicht bekannt, allerdings ließ man verlauten, dass *Ghost Recon 3* komplett in Mexico City spielt. Ob man die virtuellen Taco-Beißer am Überqueren der Grenze hindern muss? Schon Ende des Jahres kommt die Taktik-Ballerlei in die Läden.



»Warum bist du farbig umrandet? Ach so, du gehörst ja zu einer Randgruppe!«

FAZIT AHMET ISCITÜRK:
Military-Freaks mit Hang zum Realismus erwartet Großes.

GHOST RECON 3	
GENRE:	Taktik-Shooter
ENTWICKLER:	Ubisoft
FERTIG ZU:	60%
ERSCHEINT:	Ende 2005
VERGLEICHBAR:	Ghost Recon, First to Fight
INTERNET:	www.ghostrecon.com

Age of Empires 3


»Die Chinesische Mauer ist in Wahrheit viel kleiner als gedacht.«


»Werden nur von Männern besucht: Village People.«

Entdecken Sie eine der besten und erfolgreichsten Strategie-Serien wieder: Acht europäische Nationen wollen sich bei *Age of Empires 3* den amerikanischen Kontinent unter den Nagel reißen. Das neue historische Strategiespiel von Ensemble Studios deckt die Epoche von 1500 bis 1850 ab. Sie errichten Stützpunkte, verbünden sich mit den einheimischen Indianern und greifen andere Kolonialmächte an. Dabei spielt Taktik eine größere Rolle, denn Ihre Truppen marschieren und kämpfen in diversen Formationen. Produktion, Handel und Erfolge auf dem Schlachtfeld bringen Erfahrungspunkte ein, um schließlich den Level der Heimatstadt im fernen Europa zu erhöhen, was die Grundlage für neue Forschungsaktivitäten ist. Das Sahnehäubchen auf all diesen spielerischen Neuerungen ist die Grafikengine, *Havok*-Physik-Effekte unterstützen deren Detailfülle. Die Einzelspieler-Kampagne von *Age of Empires 3* verfolgt mit ihren 24 Kapiteln die Geschehnisse einer Einwandererfamilie über 300 Jahre hinweg.

FAZIT HEINRICH LENHARDT:
Optik und spielerische Bandbreite befriedigen zuverlässig jedwede Aufbaugelüste.

AGE OF EMPIRES 3	
GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Ensemble Studios/Microsoft
FERTIG ZU:	70%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Age of Mythology
INTERNET:	www.ensemblestudios.net


RELEASE: 02. JUNI 2005
STRATEGIEHAMMER
Mit Earth 2160 zieht ein Orkan am Strategie-Himmel auf, der uns umgeblasen hat.
- PC Action 09/04 -
BOMBASTISCHE OPTIK
Die brandneue Earth-4 Engine ist wegweisend für das Genre
- PC Games 02/05 -
STRATEGIE-KNALLER EARTH 2160
Heute ist schon morgen
- ComputerBild Spiele 10/04 -
It looks gorgeous and very deep and swallow the RTS junkie alive
- IGN 03/05 -
Its look and feel are light years ahead of the rest of the real-time strategy genre
- Gamespot 03/05 -
Ingame Footage
Sceenshots auf ATI X800 XL
Reality pump
PC DVD ROM
WWW.EARTH2160.COM
ATI
Graphics made with Maya
Alias
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG
DEEP SILVER


© 1993-2005 by ZUXXEZ AG, developed by Reality Pump, published by Deep Silver. All rights reserved.
Earth 2xx0, Reality Pump and ZUXXEZ are registered trademarks of ZUXXEZ AG.
All other trademarks are property of their respective owners.

TEST

Sei ein Bauer!

Von einem tollen Spiel wie SPLINTER CELL: CHAOS THEORY kann man nie genug kriegen. Deshalb bekommen Sie nun den Editor.

Action | Eine Karte in Ehren kann niemand verwehren. Deshalb liefert Ihnen Ubisoft neben einer neuen Version auch den offiziellen Karteneditor für *Chaos Theory*. 32,6 der gut 137 Megabyte *Splinter Cell*, die wir in dieser Ausgabe für Sie auf DVD gepresst haben, sind für die kreativen Levelgestalter unter Ihnen reserviert. Mit dem so genannten *UnrealEd* ist es Ihnen ab sofort möglich, neue Szenarien für Sam Fisher & Co. zu entwerfen. Der Patch auf Version 1.02 behebt hauptsächlich Fehler im Kooperations-Modus und enthält das Server-Browser-Programm „All Seeing Eye". Praktisch, nützlich, gut! JOACHIM HESSE

Info: www.splintercell.com/de/splintercellchaostheory



»Feierabend: Schattenkabinett.«



»Disco: Die hässliche Alte mit der Brille wurde doch noch abgeschleppt.«

Vertragt euch!

Wer sich bei BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 danebenbenimmt, fliegt jetzt raus. Willkommen im Leben.

Taktik-Shooter | In den Startlöchern stehen ein offizielles Add-on und ein Entwicklungskit für Mod-Programmierer. Bis Sie diese Schätzchen in den Händen halten, beglückt Sie ein neuer Patch zum Hauptprogramm. Version 1.03 birgt in erster Linie für Internetspieler feine Änderungen. So sollte das Spiel nun stabiler und auch flüssiger laufen – ein Punkt, den natürlich fast jeder Patch für sich beansprucht. Aber es gibt auch offensichtlichere Neuerungen. Das Spiel speichert nun von Ihnen getroffene Grafik-Einstellungen direkt im Spielerprofil. Und mit „/kick" dürfen Sie ungeliebte Teilnehmer aus der Mehrspieler-Lobby werfen. Da Sie nun auch mit der Taste „F9" Screenshots erstellen können, erwarten wir bald ein paar hübsche Bilder von Ihnen. Los geht's! JOACHIM HESSE

Info: www.brothersinarmsgame.com



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE SCHREIBT EINEN BRIEF AN DAS ZDF.

Mein Beileid!

Liebes ZDF, du hast es wieder getan. „Das Schulmassaker von Erfurt war auf den Tag genau vor drei Jahren", heißt es da in deiner so genannten Ratgebersendung *Frontal 21* am 26. April. Warum muss das der Schlusssatz einer ohnehin einseitig gefärbten Reportage über Computerspiele sein? Diese Hetze gerät bei dir langsam zur Gewohnheit. Wen willst du damit beeindrucken? Die Menschen, die selbst schon mal den zweiten Level eines Spiels erreicht haben, lachen über deine Art von Senioren-Propaganda, die du sendest. Computerspiele sind nicht böse. Auch nicht die Menschen, die sie spielen. Hast du deinen journalistischen Anspruch aufgegeben? Fischst du im Trüben, um schwindende Einschaltquoten zu schönen? Erst die virtuelle Gewalt im Konkurrenzmedium Spiel anprangern, um dann selbst mal ein paar spannende Krimis mit Mord und Totschlag zu senden? Wo bleiben die Qualität, Seriösität und Wahrhaftigkeit, die du dir auf die Segel geschrieben hattest? Ich vermisse regelmäßige Beiträge über Menschen, die nichts weiter als Spaß am Spielen haben. Oder bringt das nicht die erforderliche Einschaltquote bei der vergreisenden Zielgruppe? Da ist es wohl leichter, Computerspiele zu verteufeln. Das sichert Aufmerksamkeit und vielleicht treibst du damit sogar ahnungslose und um Wählerstimmen buhlende Politiker dazu, sich vor deinen Karren spannen zu lassen und durch groteske Gesetzesänderungen die Kulturkonkurrenz Computerspiel noch ein paar Jahre länger ins Abseits zu drängen. Mach dir nichts vor, liebes ZDF: Die Zeiten, in denen das Fernsehen die Nummer 1 war, sind lange vorbei. Niemand stellt heutzutage mehr seine Uhr nach dem TV-Programm. Warum muss ich Gebühren für dich zahlen? Damit du mein Hobby ächtest? Was gibst du mir, das ich nicht woanders besser bekomme? Offenbar nichts. Dafür kassierst du ab 2007 auch noch bei Besitzern von Internet-PCs ab. Pfui! Sieh dich an, was aus dir geworden ist. Früher habe ich dich gern eingeschaltet, heute würde ich keine Träne vergießen, wenn man dich einfach abschafft.



»Die Grabrede kam gut an.«

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

Christian Bigge	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Ahmet Iscitürk	Marc Brehme	Lukasz Ciszewski	Harald Fränkel
SPORT-, ONLINE- & ACTIONSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION-, STRATEGIE- & RENNSPIELE	ADVENTURE, STRATEGIE & WISIMS	MEHRSPIELER-SHOOTER & ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE
PARIAH							
■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■
Knackig, krachig, kurz – und gut!	And my heart goes boom, boom, boom!	*Halo*? Nichts Neues, aber geil.	Ärzte mit solchen Wummen machen mir Angst.	Komischer Name, gutes Spiel!	Her mit meiner Version und zwei Tage Urlaub!	Der spaßigste Ego-Shooter seit *Half-Life 2*.	Doof, da hätte ich mehr erwartet. =:o(
BOILING POINT							
■■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Sehr solide, mehr nicht.	Unterhaltsamer als ich erwartet hatte.	Eine echte Überraschung! Fett!	So hätte das Dschungelcamp sein müssen – baller, baller!	Mehr Feinschliff und es wäre ein Meisterwerk.	Ganz nett, aber habe ich mir etwas anders vorgestellt.	*Far Cry* trifft *Deus Ex*? Bin dabei!	Es fehlt ein kleines Stück zum Glück.
IMPERIAL GLORY							
■■■■	■	■	■■■■	■	■■■	■	■
Mit Tiefgang und Historie, Geheimtipp!	So spannend wie ein Butterbrot.	So etwas verstehe ich nicht.	*Rome: Total War* in neuem Gewand. Nicht schlecht.	Da geht mir das Messer in der Hose auf!	Eigentlich mag ich fast jede Strategie. Ehrlich ...	Genau mein Ding! Oh, doch nicht.	Bäh, schlimmer als mein Haarschnitt.
EARTH 2160							
■■■■■	■■	■■■	■■■■■	■	■■■■■	■	■■
Ein Monster mit vielen feinen Ideen!	Nicht mal für Geld! Mir zu schwer.	Gefällt mir echt gut. Seltsam ...	Die Zukunft der Strategiespiele – schon heute. Klasse!	Ich bin für ein Strategiespiel-Verbot!	Chef, ich will nur Titel dieses Kalibers testen!	Langweiliger als ein Gespräch mit Ralph.	Stellen Sie sich bitte ein Gähnen vor.
JUICED							
■■■	■■■■	■■■■■	■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■
In diesem Fall bleibe ich EA treu.	Für mich besser als *NfS Underground 2*.	Der beste Arcade-Racer, den es gibt!	Seit kurzem hasse ich Autofahren!!!	Dieses Spiel ist wichtiger als der Weltfrieden!	Jetzt bleiben *Colin 5* und *Underground 2* im Schrank!	Das geilste Rennspiel seit Jahren – für mich.	Nur *DTM Race Driver* find' ich besser.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣⊗

TESTPHILOSOPHIE
SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt kommen langsam in Schwung, weil anfangs Mitspieler fehlen oder die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Bedeutung
91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Softw.	02/2004
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Freedom Force vs. The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
Sacred	Ascaron	04/2004
ADVENTURE		
Clever & Smart	Alcachofa Soft	12/2004
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
The Westerner	Revistronic	05/2004
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Codename: Panzers	Stormregion	07/2004
DHdR: Schlacht um Mittelerde	EA Games	01/2005
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Doom 3	id Software	10/2004
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
FLUGSIMULATION		
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
Pacific Fighters	Maddox Games	01/2005
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield Vietnam	Digital Illusions	05/2004
Counter-Strike Source	Valve	12/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2005
Final Fantasy 11	Square Software	01/2004
World of Warcraft	Blizzard	02/2005
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
GTR	10tacel	12/2004
Juiced	Juice Games	07/2005
ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Fall	Silverstyle Ent.	01/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
SONSTIGE SIMULATIONEN		
X 2 – Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
SPORTMANAGER		
Anstoß 2005	Ascaron	01/2005
Fußballmanager 2005	EA Sports	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2005	EA Sports	01/2005
NHL 2005	EA Sports	11/2003
Pro Evolution Soccer 4	Konami	01/2005
TAKTIK-SHOOTER		
Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCi	12/2003
Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

- 8 Wummen
- Cleveres Waffensystem
- 18 Levels
- 4 Mehrspieler-Modi
- 4 Fahrzeuge
- Abgefahrene Hintergrundgeschichte



AUF DVD
VIDEO
DEMO
NUR AUF AB-18-EDITION!

»Gefährlich: Gläsernes Frisbee mit den Zähnen fangen.«

Aktive Scherbehilfe

Als Doktor sind Sie zwar an den hippokratischen Eid gebunden, aber in PARIAH nehmen Sie es damit nicht ganz so genau. Lebensgefährliche Operationen führen Sie hier mit Waffengewalt und ohne Betäubung durch.

Parias. So nennt man die Aussätzigen, die Unreinen im indischen Kastenwesen. Niemand, der einer höheren Gruppe angehört, beachtet diese armen Menschen. Schlimmer noch: Man darf sie nicht einmal berühren. Was hat das in einem Computerspiel verloren, fragen Sie sich bestimmt. Ganz einfach: Die *Pariah*-Hauptfigur, Doktor Jack Mason, ist krank. Er hat sich ein Virus gefangen, der sich übers Blut auf andere Menschen überträgt. Folglich will niemand etwas mit der Bazillenschleuder zu tun haben. Aber Mason hat eine Schicksalsgefährtin. Die fesche Karina. Die trägt den Erreger ebenfalls in sich und kann dem nervlich angeschlagenen Arzt somit ungefährdet ein wenig näher kommen. Macht sie aber nicht. Kein Wunder, unser Hauptdarsteller ist genauso attraktiv wie Vitali Klitschko nach einem Jahrhundert-Kampf. Was für ein Held!

MARKANT IM ABGANG

Eigentlich hätte aus unserem Doktorchen richtig was werden können, aber scheinbar hat der Typ das Pech gepachtet und dämliche Umstände vermasseln ihm seine Karriere. Im Jahre 2520 landet der glücklose Schmächtige bei der Einheit zur Seuchenbekämpfung. Hört sich spannend an, ist es aber nicht. Masons Aufgabe besteht darin, Routine-Überführungen von Patienten zu beaufsichtigen. Da es sich bei seiner Kundschaft meist um hochansteckende Individuen handelt, dürfen die nicht mit der Bevölkerung in Kontakt kommen und fristen ihr Dasein in Hochsicherheitsgefängnissen, die sich über die gesamte Galaxis verstreuen. So kommt Jack zwar ganz gut rum, doch das permanente Infektionsrisiko macht ihn zum nervlichen Wrack. Als er den Auftrag bekommt, einen besonders heiklen Transport zu überwachen, schwant ihm

Planet der Waffen

Es lohnt sich, die Levels exakt abzusuchen und die Bonusmarken einzusammeln. Mit den Dingern rüsten Sie Ihre Waffen auf. Da Sie nur begrenzt Punkte finden können, überlegen Sie sich genau, für welche Wummen Sie sich entscheiden.



Nahkampf: Hier bringt das Präzisionsteil überhaupt nichts.
Fernkampf: Mit Abstand die beste Wumme. Mindestens ein Upgrade.



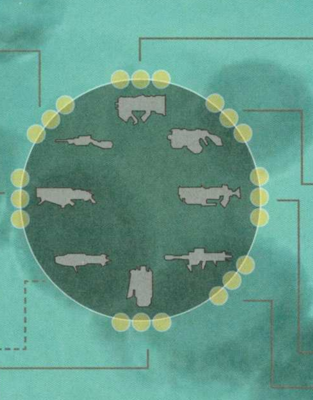
Nahkampf: Effektiv, aber nur für Fortgeschrittene geeignet.
Fernkampf: Mit zwei Aufrüstungen auch auf Entfernung treffsicher.



Lässt sich nicht aufmotzen. Braucht sie nicht, denn auch so ist die Titanfaust die brutalste Waffe des Spiels. Auf Distanz eher mäßig.



Es lohnt sich, das Wunderwerkzeug voll zu optimieren. Ihr Gesundheitsbalken steigt um zwei Punkte und die Heilung geht schneller.



Das Waffensystem ist eine der Stärken von *Pariah*. Mit dem Einsatz der Bonusmarken passen Sie das Waffenarsenal Ihren Wünschen an. Da das Standardgewehr „Bulldog" universal einsetzbar ist, empfehlen wir Ihnen alle Modifikationen. Wenn Sie jetzt noch die Präzisionswumme mit mindestens einer Bonusmarke aufrüsten, sind Sie gut dabei. Könner motzen den Granatwerfer auf und setzen ihn sowohl im Nah- als auch im Fernkampf ein. Näheres im Tipps&Tricks-Bereich (ab Seite 136).



Nahkampf: Wegen des hohen Streufaktors bestens geeignet.
Fernkampf: Mit mindestens zwei Aufrüstungen passabel.



Nahkampf: Sehr effektiv. Wir empfehlen zwei Modifikationen.
Fernkampf: Die Allround-Waffe ist auch hier sehr präzise.



Nahkampf: Brachial, aber sehr lange Ladezeit. Wir empfehlen ein Upgrade.
Fernkampf: Auch aufgerüstet völlig unbrauchbar.



Nahkampf: Finger weg, sonst sprengen Sie sich selbst in die Luft.
Fernkampf: Aus der Deckung heraus die beste Möglichkeit, Lager zu zerstören.



»Verrückt: Perücke.«

»Lenkt Anfänger total ab: Spiegel über dem Bett.«

Böses. Warum gibt es diesmal keine Eskorte? Und warum wurde der Typ, der eigentlich für den Job vorgesehen war, urplötzlich krank? Sein Verdacht bestätigt sich. Kurz bevor der Raumgleiter die Atmosphäre verlässt, schlägt Backbord eine Rakete ein und zwingt die Besatzung zur Notlandung. Den kräftigen Aufschlag überleben nur Jack, der Kopilot und die infektiöse Fracht, eine Frau namens Karina.

STECK DICH AN!

Ach ja, der Planet, auf den es das Trio verschlagen hat, ist das Ödland Erde. Seit langer Zeit gibt es hier nur noch riesige Haftanstalten. Die wenigen, die nicht innerhalb der Gemäuer darben, treiben sich in den Wäldern herum und leben von Diebstahl. Schön, dass die kriminellen Heinis den unsanften Abgang des unflotten Dreiers bemerken und ein Begrüßungskomitee auf den Weg schicken. Doch bevor die Bande ankommt, passiert die nächste Katastrophe. Karina verletzt sich und der ungeschickte Mediziner kommt mit ihrem Lebenssaft in Kontakt. Jetzt hat er gleich zwei Gegner: Zum einen die Horden Gesetzloser, die ihm ans Leder wollen, zum anderen das mysteriöse Virus, das sich langsam, aber sicher in seinem Organismus festsetzt. „Schlimmer kann es nicht mehr kommen", denkt Jack. In diesem Moment kassiert der Kopilot einen Kopfschuss. Und Karina ist zu schwer verletzt, um überhaupt aufzustehen. Na denn: Selbst ist der Mann! Da Sie als schlauer PC-ACTION-Leser eh schon erahnt haben, wer in die Haut von Doktor Jack Mason schlüpft, erwähnen wir das nicht weiter ...

WIE IMMER MIT GEWEHR

Anfangs spazieren Sie mit lediglich einem von insgesamt acht Schießprügeln durch die



»Lassen Sie mich durch, ich bin ein Käsehäppchen!«

Bilde deine Blutgruppe!

Wenn Sie keinen Bock mehr auf die Mätzchen von Karina haben, suchen Sie Ihr Glück in einer Online-Schlacht. Hier dürfen Sie mit bis zu 16 Spielern herumprügeln. Als Spielmodi gibt es typische Kost: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag und Front-Attack. Letztgenannter ist ein Sturmangriff, dessen Prinzip stark an den Onslaught-Modus von *Unreal Tournament 2004* erinnert. Besonders pfiffig: Wenn Sie einen Feind niederstrecken, bekommen Sie seine Bonusmarken und können Ihre Waffen aufrüsten. Jetzt haben Sie gegenüber der Konkurrenz einen entscheidenden Vorteil. Dumm nur, dass erfahrene Spieler die Modifikationen sofort bemerken, sodass eine Hetzjagd auf Sie beginnt. Schnappen Sie sich ein Fahrzeug und bügeln Sie zu einem Bunker. Aus der Deckung heraus heimsen Sie nun jede Menge Punkte ein. Insgesamt ist der Mehrspieler-Bereich zwar durchaus spaßig, dennoch hätten wir gerade von Digital Extremes mehr Innovationen erwartet. Die genannten Modi hat man bei anderen Titeln schon besser gesehen. Trotzdem: Weidmannsheil!

Beschneidung

Das Spiel erscheint geschnitten in Deutschland. Der Lohn: Die USK (Unterhaltungssoftware Selbst-Kontrolle) verlieh der deutschen Fassung das Siegel „Keine Jugendfreigabe“, was eine Indizierung verhindert.
In unserer Testversion ziehen Treffer noch virtuelle Blutfontainen nach sich, Splattereffekte wie abtrennbare Gliedmaßen gibt es aber auch hier ohnehin keine. Die Änderungen im Detail:

- Kein Blut. Im ganzen Spiel nicht. Noch nicht einmal in den Zwischensequenzen.
- Die Pixel-Leichen erledigter Gegner verschwinden nach kurzer Zeit vom Bildschirm.
- Kein Rag-Doll-Effekt wie beim deutschen *Far Cry*. Am Boden liegende Gegner sind durch Beschuss nicht mehr durch die Levels zu bewegen.


»Schmerzhaft: jemanden das Herz brechen.«


»Albern: erwachsene Männer auf Dreirädern.«

Gegend. Wenn man bedenkt, dass Sie jede Wumme bis zu dreimal aufrüsten können, erhält man eine stattliche Anzahl von Modifikationen. Um die Teile aufzupeppen, sammeln Sie die versteckten Bonusmarken auf. Zu Beginn stolpern Sie noch über die Dinger, später findet man sie nur noch in den entlegensten Winkeln des Levels. Wer sucht, hat mehr vom Spiel, denn erst mit den überarbeiteten Ballermännern macht *Pariah* richtig Spaß. Die Grundversionen sind ungenau, haben einen riesen Rückschlag oder eine Ladezeit, in der Ihre Oma eine ganze Insel mit Kuchen versorgen könnte. Das klingt vielleicht etwas übertrieben, aber etwa in hektischen Nahkampfsituationen zieht einem der Magazinwechsel der Frag-Canon wirklich den letzten Nerv. Auch mit dem Standardgewehr „Bulldog“ gewinnt man im Urzustand keinen Blumentopf. Der Streufaktor ist so groß, dass es unmöglich ist, Feinde exakt auszuknipsen. Statt des bewährten Fadenkreuzes setzt *Pariah* auf einen Zielkreis, ähnlich wie *Republic Commando*. Das lässt sich auch nicht im Optionsmenü ändern. Mit den genannten Verbesserungsmöglichkeiten schießen die Waffen zwar exakter, aber erfahrenen Spielern fehlt der gewisse Kick, einem Gegner das Projektil genau zwischen die virtuellen Augen zu platzieren. Das geht bei *Pariah* nur mit dem Scharfschützengewehr. Näheres zum Thema Waffenmodifikationen entnehmen Sie dem Extrakasten auf Seite 85.

LECKER GESCHNETZELTES

Pariah lebt hauptsächlich von der Dynamik. Hier kommt einem der Zielkreis zugute. Wenn Sie sich im Schweinsgalopp durch die feindlichen Reihen fräsen, bleibt ohnehin kaum Zeit zum Zielen. Im von



»Warum wirst du denn auf einmal so blass? Wegen meiner Blassma-Gun!«

»Haben niemals Recht: Irrlichter.«

»Der SPD-Abgeordnete stellt sich quer.«

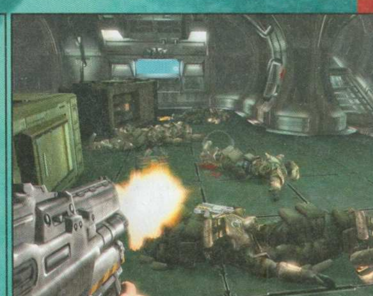
Digital Extremes gewohnt actionreichen Stil flitzen und hüpfen Sie durch die Levels und lassen es blaue Bohnen regnen. Anders als etwa bei *Halo* ist taktisches Vorgehen keine Pflicht. Solange es nicht zu viele Gegner sind, genügt es, feuernd auf diese zuzustürmen und die Kerle zu erledigen, bevor sie einen Schuss abgeben. Das macht das Spiel flott und sorgt für Laune. In den späteren Missionen überlegen Sie besser genau, von welcher Seite Sie sich den Bösewichten nähern. Meist gibt es eine verborgene Leiter oder einen Schacht, der Sie zu einer sicheren Stelle bringt, von der Sie auch noch freie Schussbahn haben. So geraten Sie zum Beispiel im Gefängnis „Amboss" in eine Schlacht zwischen Inhaftierten und Wächtern. Da beide Parteien nicht gut auf Mister Mason zu sprechen sind, macht es keinen Sinn, den Streithähnen in die Arme zu laufen. Über

So spielt sich Pariah

Digital Extremes' neues Werk ist ein ganz klassischer Ego-Shooter. Damit der Spielverlauf auf die Dauer nicht langweilt, haben die Altmeister sich einige Findigkeiten einfallen lassen, um die Sache aufzulockern. Für Abwechslung ist also gesorgt. Wir zeigen Ihnen, was bei *Pariah* alles auf Sie zukommt.

BALLERN

Die meiste Zeit sind Sie damit beschäftigt, die zahlreichen Gegnerhorden zum Schweigen zu bringen. In den engen Innenlevels artet das manchmal zu einer riesen Sauerei aus. Jetzt haben Sie wieder Munition!



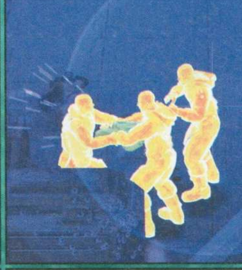
HERUMHEIZEN

Hin und wieder bügeln Sie mit schwer bewaffneten Fahrzeugen durch die Gegend. Benutzen Sie die Bordkanone, um gleich mehrere Angreifer auf einmal zu erledigen. Die Fahreinlagen sind meist nur recht kurz.



GEMEIN SEIN

Wenn Sie eine Auseinandersetzung zweier Parteien bemerken, mischen Sie sich gar nicht groß ein. Suchen Sie sich ein idyllisches Plätzchen und laden Sie das Scharfschützengewehr durch. So nehmen Sie keinen Schaden.



ABWEHREN

In manchen Levels dürfen Sie hinter ein Geschütz klettern und die Rohre zum Glühen bringen. Diese Einlagen sind eine Art Minispiel, bei dem Sie den Finger einfach auf dem Abzug lassen. Munition haben Sie genug.



PARIAH

VERGLEICH

PARIAH | REPUBLIC COMMANDO | UNREAL 2

ATMOSPHÄRE

PARIAH	REPUBLIC COMMANDO	UNREAL 2
78% Interessante, jedoch leicht konfuse Story und eine etwas nervige Begleiterin.	87% Markige Sprüche und derber Humor sorgen für gute Laune.	72% Die erschreckende deutsche Sprachausgabe macht viel kaputt.

GRAFIK

PARIAH	REPUBLIC COMMANDO	UNREAL 2
83% Flotte, aber leicht ergraute Grafik-Engine. Schöne Effekte und Außenwelten.	84% Detaillierte Umgebungen und Charaktermodelle bieten eine feine Optik.	82% Vor zwei Jahren Genre-Schönheit. Heute immer noch attraktiv.

WAFFEN

PARIAH	REPUBLIC COMMANDO	UNREAL 2
80% Anfangs nur Durchschnitt, erst die Modifikationen geben den Kick.	85% Skurrile und durchschlagende Wummen. Da macht das Ballern Spaß!	77% Effektive, aber teilweise unspektakuläre Teile. Großes Arsenal.

SPIELSPASS

PARIAH	REPUBLIC COMMANDO	UNREAL 2
80% Deftiges Geballer ohne Schnörkel. Wenig neue Spielideen.	86% Das stimmige Design und der hohe Suchtfaktor fesseln an den Bildschirm.	78% Attraktive Hauptdarstellerin und Levels. Zum Teil etwas blöde Gegner.
90% / 10%	80% / 20%	85% / 15%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Ballern, ROT=Taktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKERWEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

1.100 MHz 256 MByte RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.500 MHz 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT | 2.000 MHz 1.024 MByte RAM, Geforce 6600 GT

1.024 MB RAM

		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Die Grafikkarte ist für die Performance bei *Pariah* besonders wichtig. Zudem hat die gewählte Auflösung großen Einfluss auf die Geschwindigkeit. Dafür reicht bereits eine alte Radeon 9600 XT, um mit allen Details annehmbar spielen zu können. Kantenglättung funktioniert bei unserer Testversion nur wenn die „Visuellen Effekte" auf „Niedrig" stehen. Geforce2- oder -4-MX-Karten verursachen starke Bildfehler.

PRO & CONTRA

- \+ Flotte Grafik-Engine
- \+ Schlaues Waffensystem
- \+ Viel Action
- \+ Hübsche Levels
- \+ Keine nervigen Rätsel
- \+ Mehrere Fahrzeuge
- \+ Viel Abwechslung
- \+ Angemessener Schwierigkeitsgrad
- – Keine Schnellspeicherfunktion
- – Nur aufgepeppte Waffen machen Spaß
- – Dumme Sprüche der Gegner
- – Zu großes Fadenkreuz
- – Kurze Spieldauer
- – Dünner Mehrspieler-Modus

ein Lüftungssystem kommen Sie zu einer Plattform mit Deckung und Übersicht. Jetzt laden Sie Ihre Wummen durch und drücken solange den Abzug, bis sich vor Ihnen nichts mehr rührt. Fein!

LASS LAUFEN

Die *Unreal-2.5*-Grafik-Engine läuft zur Hochform auf. *Pariah* ist optisch zwar kein *Half-Life 2*, aber geschickt eingesetzte Verschleierungs- und Lens-Flare-Effekte tauchen den Titel in ein adrettes Gewand. Der gezielte Einsatz von Bump Mapping lässt gerade die idyllischen Außenlevels sehr plastisch erscheinen. Größter Vorteil der Engine ist und bleibt das butterweiche Abrollen, welches für ein geschmeidiges Spielerlebnis sorgt. Auch bei Schießereien mit vielen KI-Gegnern bleibt die Bildwiederholungsrate konstant bei 60 und das bei einer Auflösung von 1.200x1.024. Gepaart mit der großen Spielgeschwindigkeit ergeben sich pfeilschnelle, aber gut kontrollierbare Metzel-Orgien. Bei unserer Testversion spritzt das Pixel-Blut ordentlich durch die Gegend und besiegte Widersacher bleiben wie eine Puppe auf dem Boden liegen. Böse ist, wer jetzt noch Schabernack mit den Ärmsten anstellt! Der USK war das zu deftig und *Pariah* wanderte unters Moral-Messer. Ob die Schnitte *Pariah* kastriert haben, erfahren Sie im Extrakasten.

SCHUSS-FAHRT

Zwischen den Kämpfen finden Sie ab und an mal einen Schalter oder einen geheimen Durchgang. Die Aufgaben sind stets einfach und stören den Spielfluss nicht. Um das Ganze aufzulockern, warten in regelmäßigen Abständen bewaffnete Fahrzeuge auf Sie. Während der kurzen, aber intensiven Heiz-Einlagen tummeln sich meist viele Truppen in der Gegend herum, die Sie mit den großkalibrigen Bord-Wummen genüsslich wegknacken. Die etwas wirre Geschichte bekommen Sie in kurzen Videosequenzen vorgesetzt. In denen treffen Sie meist auf Karina. Doch die Freude währt nicht lange und die Nörgeltante nimmt Reißaus, weil ihr mal wieder irgend-



»Scientologie: Gehirnwäsche.«

etwas nicht passt. Typisch Frau eben ... Überhaupt sind Sie das ganze Spiel damit beschäftigt, der Dame hinterherzurennen, aber das sind Männer ja gewohnt. Wenn Sie genug von Karinas Launen haben, geben Sie eben in einem Online-Spiel Gas. Hier duellieren Sie sich mit bis zu 16 Infizierten in bewährten Spielmodi. Mehr dazu gibt es im Extrakasten „Blutgruppe" auf Seite 86. RALPH WOLLNER

PARIAH

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 2,4 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
SINNVOLL: 2,4 GHZ, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Digital Extremes
	VERTRIEB:	Flashpoint
	INTERNET:	www.pariahgame.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Front-Attack, 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	83%
SOUND	76%
MEHRSPIELER	77%

EINZELSPIELER

80%

GUT – Flottes Science-Fiction-Gemetzel mit cleveren Waffen-Modifikationen.

FAZIT

RALPH WOLLNER

Ein Virus, das übermächtige Kräfte verleiht? Ich verstehe gar nicht, warum sich der Doc so anstellt. Ich würde den Erreger mit Kusshand in meiner Blutbahn begrüßen. Moralisten-Sack! Anstatt mit dem Erfinder genüsslich einen zu heben, hetzt Mason über den Planeten und plättet alles, was ihm vor die Wumme kommt. Optisch und spielerisch bietet *Pariah* zwar nicht viel Neues, dennoch fesselt das Action-Feuerwerk für acht bis zehn Stunden an den Bildschirm. Länger dauert der Einzelspieler-Modus nicht. Außerdem verstehe ich nicht, was Herr Mason an Karina findet. Wenn eine Dame nach dem ersten Treffen einen Zickanfall nach dem anderen erleidet, sollte man tunlichst die Finger von der Braut lassen! Aber bei dem Gesicht muss der Doktor halt nehmen, was er bekommt. Gell, Ciszewski?

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Zickige Frauen sind in etwa so anziehend wie Fußpilz, warmes Bier oder eine Konversation mit Hans Eichel. Trotzdem hat mir die Virus-Hatz Freude bereitet. *Pariah* beweist nämlich allen prominenten Weibern dieser Welt, dass man im Alter auch gut ausschauen kann, ohne sich einer Rundumerneuerung zu unterziehen. Zudem flutscht der Missionsverlauf – keine nervigen Rätsel oder Denkeinlagen behindern den Spielfluss. Trotzdem ist es nie langweilig. Der Einzelspieler-Modus mag vielleicht etwas kurz sein. Meiner Meinung nach entschädigt dafür der simple, aber spaßige Mehrspieler-Modus, dem seine *Unreal Tournament*-Wurzeln deutlich anzumerken sind. Durch Abschüsse bekomme ich nämlich immer die besten Waffen-Upgrades und haue Wollner auf den Sack – das gefällt mir.



Aktion Sorgenkind

In BOILING POINT: ROAD TO HELL spielt Film-Bösewicht Arnold Vosloo einen Vater, der seine entführte Tochter rettet. Sie sorgen dafür, dass er alles heil übersteht.

- Ego-Shooter trifft Rollenspiel
- Keine Ladezeiten während des Spielens
- Rund 500 km² große Spielwelt
- 7 Fraktionen

AUF DVD
VIDEO

»Außenwette bei Wetten, dass?: Schafft er es, ein Lagerfeuer aus dem Helikopter auszupinkeln?«

IM VERGLEICH

GTA: Vice City	92%
Deus Ex: Invisible War	85%
Boiling Point	75%

Das Spielprinzip von *GTA: Vice City* und *Boiling Point* ist sehr ähnlich, doch in *Vice City* ärgern Sie sich nicht über hakelige Steuerung und Bugs. *Deus Ex 2* bietet weniger Abwechslung, als *Boiling Point*, wirkt aber nicht so unfertig und ungeschliffen, was für ein stimmigeres Spielerlebnis sorgt.

Saul Myers ist mies drauf, denn seine Tochter Lisa wurde irgendwo in Südamerika verschleppt. Er macht sich umgehend nach Puerto Sombra auf, wo man die Kleine zum letzten Mal gesehen hat. Schon nach kurzer Zeit findet er heraus, dass wesentlich mehr hinter der Entführung steckt als erwartet. Die Nachforschungen sorgen bei einigen gefährlichen Typen für Sorgenfalten und schon bald ist die Kacke richtig am Dampfen. *Boiling Point: Road to Hell* ist in vielerlei Hinsicht besonders. Das Ganze spielt sich in erster Linie wie ein Ego-Shooter, enthält aber auch typische Rollenspiel-Elemente. Sie unterhalten sich mit der Bevölkerung, sammeln dabei wichtige Anhaltspunkte, ziehen Jobs an Land, verbessern Ihre Charakter-Werte, nehmen Fahr- und Flug-Unterricht und werden sogar medikamentenabhängig. Wie im echten Leben!

GANZ SCHÖN PRAKTISCH

Wichtige Erkenntnisse, wie etwa die Tatsache, dass Sie einen fiesen Gangsterboss besuchen sollen, der in die Entführung verstrickt ist, speichern Sie als Missionsziele. Öffnen Sie nun das Menü und klicken den entsprechenden Punkt an, ist dieser auf der Karte markiert. Zusätzlich weist Ihnen der Kompass die Richtung. Das bedeutet allerdings nicht, dass es einfach ist, die verschiedenen, missionskritischen Orte zu erreichen. Piranhaverseuchte Flüsse, zu Fuß unüberwindliche Hindernisse und jede Menge Feinde erschweren Sauls Mission. Für solche Fälle helfen Waffen, Boote, Autos, Panzer, Flugzeuge und Helikopter, die er im Laufe seines Abenteuers kaufen, beziehungsweise kapern darf. Diese steuern sich mehr oder weniger gut. Unsere ersten Bootsfahrten etwa arteten in ziemliches Geschunkel aus, was uns durch die zickige Kollisionsabfrage noch stärker an die Nieren ging. Sauls Gesundheitszustand ist auch vielschichtiger als bei anderen Ego-Shooter-Helden. Verletzungen der Arme beeinträchtigen das Zielvermögen, kaputte Beine verlangsamen das Marsch-Tempo. Mit Lebensmitteln und Medizin päppeln Sie Ihren Helden wieder auf. Allerdings führt der zu häufige Gebrauch von Medikamenten zu typischen Suchterscheinungen. Das Zeug wirkt dann einfach nicht mehr so gut. Segnet Saul das Zeitliche, ist das nur halb so wild. Er erwacht dann in einem kleinen Krankenhaus – so ähnlich wie in der *GTA*-Serie.

DAS IST JA RIESIG

Die größte Besonderheit von *Boiling Point* ist wohl die knapp 500 km² große Spielwelt, die ohne Ladezeiten daherkommt. Die so genannte *Vital*-Engine lädt quasi ständig im Hintergrund nach, wodurch Ihnen Pausen erspart bleiben – Ruckler aber nicht. Zudem erkaufte man die fehlenden Ladebalken, durch eine durchwachsene Grafik. Ist ja auch logisch. Stellen Sie sich mal vor, man quetsche einen kompletten Ego-Shooter wie etwa *Doom 3* in einen einzigen Riesen-Level. Da wird zwangsläufig an verschwenderischen Details und dicken Texturen gespart. Dafür wirkt die Welt ziemlich lebendig. In Städten latschen Passanten herum und halten Schwätzchen, im Dschungel finden sich wilde Tiere und immer wieder sind Sie Zeuge von Auseinandersetzungen zwischen Guerillas und dem Gesetz. Sieben Fraktionen gibt es im Spiel. Es bekriegen sich unter anderem die CIA, Indianer, Zivilisten oder Banditen. Tun Sie etwa Indianern

»Die Einwohner sind so arm, dass sie in der Fahrschule als Pylonen arbeiten müssen.«

»Nicht mehr lange am Leben: Freddie Mercury.«

»Ich wusste doch, dass du mich mit dieser Ratte betrügst! Ich setze Euren Oral-Spielchen ein Ende!«

War böse, ist gut!

»Der Weltmeister in der Disziplin „Anstarren, ohne zu blinzeln".«

Jahrelang schien Arnold Vosloo die Rolle des Bösewichts gepachtet zu haben. In *Die Mumie, Die Mumie kehrt zurück* und der vierten Staffel der Erfolgsserie *24* mimte er jedes Mal den schlimmen Finger. In *Boiling Point: Road to Hell* spielt er nun endlich den Helden. Sein Kommentar dazu: „Ich kenne mich mit Computer-Effekten ganz gut aus und bin es gewohnt, mein digitales Abbild dabei zu beobachten, wie es die irrsten Dinge macht. Aber dies ist das erste Mal, dass jemand jede einzelne meiner Bewegungen in einem Videospiel steuern kann. Ist schon seltsam, aber auch wirklich cool. Außerdem ist es toll, endlich mal auf der Seite der Guten zu kämpfen."


»Von wem werde ich als digitale Spielfigur eigentlich animiert? Etwa von einer Animierdame?«

was Böses, hat das negative Auswirkungen auf zukünftige Begegnungen mit den Kollegen. Bei anderen Parteien steigt aber möglicherweise Ihr Ansehen. Das ist ja eigentlich eine coole Sache, aber wenn Sie dank der nervösen Steuerung einen Passanten überfahren und Ihnen fortan alle Bewohner einer Stadt mit der Knarre hinterherrennen, ist das nicht so schön.

FEHLENDER FEINSCHLIFF

In unserer Vorschau im vergangenen Monat erwähnten wir schon, dass *Boiling Point* – genügend Feinschliff vorausgesetzt – Hitpotenzial hat. Die finale Testversion ist in der Tat besser, bietet unter anderem hübsche Grafik-Effekte und nicht ganz so derbe Ruckler. Allerdings flitzen Gegner immer noch wie aufgescheuchte Hühner herum, die Steuerung hakelt weiterhin und Bugs trüben das Vergnügen. Beispiel gefällig? Sie befinden sich in einem Gebäude, verlassen es durch eine Tür und fallen einfach durch den Boden. Das passierte besonders häufig beim Verlassen des Krankenhauses. Neuladen des Spielstandes war die Rettung. Hin und wieder passierte es auch, dass Saul einfach weiter in eine Richtung rannte, obwohl wir die entsprechende Richtungstaste gar nicht mehr drückten. Doch am schlimmsten ist, wenn das Spiel abstürzt und es dabei auch noch den letzten Spielstand zerlegt. Dagegen fallen identische Klon-Gegner-Horden und Bikini-Weiber, die sich nachts im Gewittersturm auf Liegestühlen aalen, kaum ins Gewicht ... Wir hoffen, dass zukünftige Patches die gröbsten Probleme lösen. In der jetzigen Form ist *Boiling Point: Road to Hell* jedenfalls nur halb so gut wie es sein könnte. AHMET ISCITÜRK

BOILING POINT: ROAD TO HELL

MINDESTENS: 2 GHz, 512 MByte RAM, 4 GByte HD, Win2000	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Deep Shadows
SINNVOLL: 3 GHz, 1 GByte RAM	**VERTRIEB:**	Atari
	INTERNET:	www.deep-shadows.com
	SPRACHE:	Englisch (dt. Texte)
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Saul ist so eine harte Sau, dass niemand mit ihm spielt.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	78%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **75%**

GUT – Hätte ein geniales Spiel werden können. Gut ist es trotzdem.

FAZIT


AHMET ISCITÜRK

Wie sehr hatte ich mir gewünscht, dass Atari die Veröffentlichung von *Boiling Point* verschiebt, um kein unfertig wirkendes Produkt abzuliefern. Aber genau wie am 8. November 1989 wurde mein Flehen nicht erhört. An jeder Ecke gibt es Grafikfehler und Bugs, die Steuerung hakelt und die Kollisionsabfrage ist echt nicht so toll. Um so absurder, dass wir trotzdem nicht aufhören konnten zu zocken. Denn die Spielmechanik ist wirklich cool, die Kulisse interessant und die virtuelle Welt riesig. Patch her, sonst knallt's!



Halt dein Gaul!

Bevor Ihnen bei IMPERIAL GLORY die Pferde durchgehen und Sie einen Krieg vom Zaun brechen, dürfen Sie diplomatische Lösungen in Betracht ziehen.

IM VERGLEICH

Imperial Glory	85 %
Rome: Total War	84 %
Cossacks 2: Napoleonic Wars	75 %

Die Kosaken aus *Napoleonic Wars* schlägt *Imperial Glory* in allen Disziplinen. Und bietet obendrein noch genug Potenzial, auch *Rome: Total War* knapp abzuhängen. Denn wo es dem römischen Meister etwas an Komplexität fehlt, startet Pyros Strategietitel durch.

Als Alexander der Große, Caesar, Napoleon oder Hitler sich Europa unter den Nagel reißen wollten, ahnten sie nicht, dass das auch ohne den totalen Krieg geht. Sie dagegen brauchen nicht unbedingt *Rome: Total War*, um unseren Kontinent auf Trab zu halten. Denn *Imperial Glory* eröffnet Ihnen sogar friedliche Wege zur Machtergreifung.

FEINDLICHE ÜBERNAHME

Dabei waren Österreicher, Preußen, Franzosen, Russen und Briten nicht gerade Friedensnobelpreisträger. Kein Wunder, die Auszeichnung gab es anno 1789 auch noch nicht. Vielleicht deswegen haute jede Nation den Nachbarn auf die Rübe, um möglichst viele Ländereien an das eigene Reich zu knüpfen. Genau das ist Ihr Ziel in *Imperial Glory*: Vereinen Sie Europa unter der Flagge einer der fünf genannten Nationalitäten. Das Prinzip ist bereits vom Brettspiel *Risiko* bekannt. Eine Länderkarte gewährt Ihnen Übersicht über Ihre Provinzen. Hier treiben Sie Ihre dunklen Machenschaften, schmieden Kriegspläne und kümmern sich um finanzielle Angelegenheiten. Gibt es in jedem Spiel, sagen Sie? Richtig, aber kaum so durchdacht und ausbalanciert wie in *Imperial Glory*. Beispiel Wirtschaftssystem: Zogen Sie im alten *Rome* Ihre Kasernen und Märkte ausschließlich auf eigenem Territorium hoch, setzen Sie hier Handelskontore oder Botschaften direkt in die Hauptstädte der Konkurrenz. Ein Fortschrittsbalken informiert Sie stets über Ihren Einfluss im Nachbarstaat. Steigt Ihre Präsenz auf 100 Prozent, gliedert sich das Land friedlich in Ihr bestehendes Reich ein. Auf lange Sicht unabdingbar, bedenkt man, dass zum Beispiel der Ausbau der Infrastruktur einer fremden Hauptstadt Ihnen pro Runde einen halben Sympathiepunkt einbringt. Einige Jahre später – pro Runde vergeht ein Monat – rechnen Sie mit territorialem Nachwuchs. Und das vollkommen unblutig. Genial!

STAAT MACHT'S!

Freizeit-Diktatoren und Hobby-Demokraten lernen alle Vor- und Nachteile der Politik schätzen. Denn die gewählte Regierungsform beeinflusst nachhaltig Ihren Fortschritt. Mit der Einführung von Wehrpflicht unter Tyrannei eines Alleinherrschers sinken die Kosten fürs Militär um 50 Prozent. Eine Republik dagegen überrascht ihre Bürger mit Einkommensteuer und ist fortan bis 15.000 Goldstücke im Minus wirtschaftsfähig. Nicht selten bringt Fortschritt auch eine der 16, an historische Ereignisse angelehnte, Aufgaben ans Licht. Unterstützen Sie etwa Simon Bolivar bei seiner Befreiungstour durch Südamerika, kassieren Ihre Generäle Beförderungen, Ihre Kasernen füllen sich automatisch. Führen Sie dagegen eine medizinische Revolution durch, sorgt sich in jeder Provinz ein Krankenhaus um die Bevölkerung. Hier gilt: wer zuerst kommt, mahlt zuerst. So waren die Franzosen in unserem Test bei der Agrarreform schneller – und genossen ein Jahr lang kostenlose Baguettes, während wir weiterhin für Nahrungsmittel blechten. Auch bei Eroberungen glänzte die Künstliche Intelligenz mit ausgefeilter Taktik. So bezahlte uns Russland fürs Durchmarschrecht, spazierte durch unsere Provinz und eroberte Spanien. Als wir dann unsere Truppen gen Süden entsand-

»Capture the Flag: Cheater enttarnt.«

»Der Dreimaster hatte gegen die Jedimaster keine Chance.«

»Dreistes Plagiat: Karl-Mai-Festspiele.«

»Hatten keine Chance: Ghandis Truppen.«

ten, erklärte uns der Iwan kurzerhand den Krieg und nahm das Land von zwei Seiten in die Zange. Da schauten wir dumm aus der Wäsche!

KRIEG DICH EIN!

Okay, manchmal müssen auch hier die Kanonen sprechen. Dann wechselt *Imperial Glory* in den Schlacht-Modus. Hier befehligen Sie Ihre Armeen höchstpersönlich. Wenn nett animierte, dreidimensionale Musketiere, Grenadiere und Husaren in die Gegnermasse stürzen, kracht's und raucht's an jeder Ecke. Pyro Studios setzte die Massenkarambolagen opulent in Szene. Die Kavallerie wirbelt Staubpartikel auf, Rauch der Musketen verdeckt mehrere Sekunden lang die Sicht und die Kanonenkugeln zerreißen eindrucksvoll die Schiffssegel. Nein, Sie haben sich nicht verlesen: Während Sie die Seekämpfe in *Rome* schmerzlichst vermissten, trauern Sie in *Imperial Glory* höchstens Ihrer verlorenen Flotte nach. Da aber die Steuerung leicht von der Hand geht, kapern selbst Badewannen-Taucher gegnerische Fregatten. Zu Lande wie auf dem Wasser wird die hohe Künstliche Intelligenz Ihren Ansprüchen gerecht. Der Gegner greift öfter von mehreren Seiten an, macht taktische Rückzüge, verschanzt sich in Gebäuden und Wäldern. Wem das an Taktik nicht reicht, der tritt gegen drei befreundete Generäle im Internet oder Netzwerk an – Seeschlachten sind hier ebenfalls spielbar. Da erbleicht jeder römische Senator vor Neid – und wir geben reumütig zu: Ja, *Imperial Glory* ist besser geworden, als wir zunächst dachten. Viel besser!

ALEXANDER FRANK

IMPERIAL GLORY

MINDESTENS: 1.000 GHz, 256 MByte RAM, 1,6 GByte HD, Win2000	**GENRE:**	Runden-Strategie
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Pyro Studios
	VERTRIEB:	Eidos
	INTERNET:	www.imperialglory.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	31. Mai 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: See-, Land- und historische Schlachten; 1 Spieler pro DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86 %
STEUERUNG	82 %
GRAFIK	83 %
SOUND	84 %
MEHRSPIELER	80 %

EINZELSPIELER

85 %

SEHR GUT – Ein Überraschungs-Hit, nicht alle Wege führen nach Rom!

FAZIT

ALEXANDER FRANK



Sie kennen das vielleicht von früher: Sie zocken *Tetris* bis zum Abwinken und träumen nachts von herunterfallenden Steinen. So geht es mir gerade mit *Imperial Glory*. Das Mikromanagement meines Reiches beschäftigt mich selbst im Schlaf. Ich bin süchtig wie damals bei *Rome: Total War*. Vor allem begeistert mich die Länderkarte. Meine virtuellen Nachbarn agieren hier intelligenter als die echten und beweisen: Krieg muss nicht sein. Mit List und Täuschung geht es auch. Da verzeihe ich gern kleinere Macken wie die viel zu lange Rundenwartezeit oder das für Neulinge etwas komplizierte Menü. So, und jetzt gehe ich schiffen. Und zwar, bis ganz Europa mir gehört!

- Schlachten auf dem Mars und den Monden Titan, Io, Triton
- Story und Helden mit Inventar
- Sehr lange Spielzeit
- Fette *Earth 4-Engine* mit 5.000 Polygonen pro Einheit
- Einheiten-Editor
- Editor für Karten und Kampagnen
- Innovative Bedienung

»Wird immer schlanker: Boba Fett.«

»Färbt ab: Bluetooth-Headset..«

Beim Jupiter!

Nicht nur auf dem Mars, sondern auch auf dem Jupiter-Mond Io lassen Sie den Echtzeitstrategen in EARTH 2160 ab Juni raushängen. Wir sind mit acht Testern zu den Entwicklern gereist und haben bereits zwei Tage Dauerzocken hinter uns.

PC ACTION BETA-TEST

Glaubt man den Machern des Echtzeit-Strategiespiels *Earth 2160*, sind Erde und Mond im Jahre 2160 durch Kriege unbewohnbar geworden und wir sind unterwegs zum Mars. Nicht Zeug aus Karamell, sondern der Planet aus rotem Gestein soll zur neuen Heimat für die Menschheit werden. Wir haben den neuesten Teil der *Earth*-Serie ausführlich gezockt und verraten Ihnen, warum da ein Überflieger durchstartet.

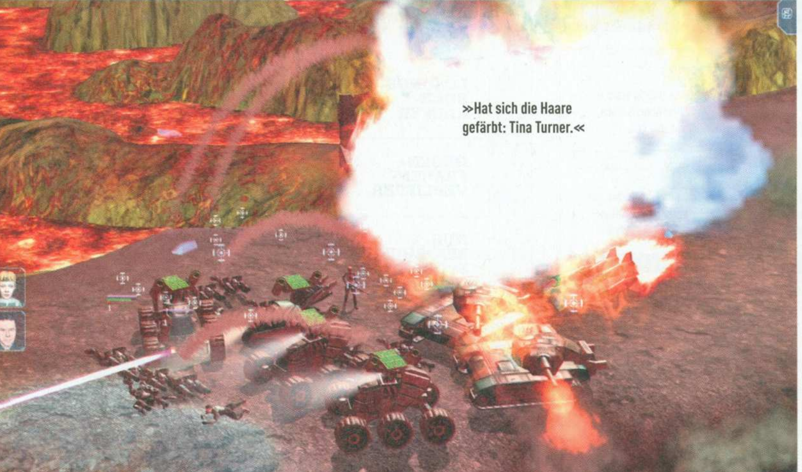
WENN DREI SICH STREITEN ...

Auch auf dem Roten Planeten bricht der Zoff zwischen den drei Parteien Eurasian Dynasty (ED), Lunar Corporation (LC) und den United Civilized States (UCS) aus und wieder fliegen die Fetzen. Dumm nur, dass die Kloppereien eine alte Alienrasse erwecken, die nun auch noch mitmischt. Je nachdem, für welche der beiden möglichen Startparteien – LC oder ED – Sie sich in der Kampagne entscheiden, übernehmen Sie das Kommando über einen der zwei neuen Helden. Entweder binden Sie sich zunächst Miss „Blond ist out" Ariah (LC) oder Michael Falkner (ED) an den Mauszeiger. In jeder der vier Kampagnen erleben Sie den Kampf um den Mars jeweils aus der Sicht der gewählten Fraktion. Später empfangen Sie Befehle von der Roboterarmee der UCS und führen am Ende die Außerirdischen an. Spannend!

ZEITLOSE SPIELEREI

Earth 2160 fesselt mit bahnbrechender Optik und langwierigen Missionen an den Bildschirm. Allein mit dem Tutorial der ED waren wir fast eineinhalb Stunden beschäftigt. Für den Einzelspielerteil sollten Sie zwischen 100 und 120 Stunden Spielzeit einplanen. In dieser Zeit kennen Sie nur ein Ziel: Ihrer Partei die Vorherrschaft auf dem Planeten zu sichern. Dazu sammeln Sie die Ressourcen Wasser,





So haben wir getestet

Heiß wie Heidi Klum! Zwei Tage lang haben wir für Sie *Earth 2160* ausführlich gezockt und sind begeistert!



TEST THE BEST

Im Mai düsten Marc Brehme (oben, der Dicke) und Christian Bigge mit sechs weiteren Computec-Testdrohnen nach Worms und stürzten sich bei Herausgeber Zuxxez in die coolen Echtzeit-Schlachten von *Earth 2160*. Uns standen acht PCs zur Verfügung, die mit einer zu 98 Prozent finalen Version des Strategieknallers bestückt waren. Während der Rest unablässig zockte, werkelten unsere Hardware-Experten Frank Stöwer (unten) an mehreren Rechnerkonfigurationen herum und schraubten die eigens mitgebrachte Grafikkarten-Kollektion hinein.



Metall und Silizium und basteln zunächst eine Basis. Je nach Partei unterscheiden sich die Basen im Detail immens voneinander. So erstellt die UCS klassische Komplexe aus einzelnen Bauten, die ED verbindet Gebäude für Gebäude durch Röhrensysteme und die Lunar Corporation will in Modulbauweise so hoch hinaus wie einst Jürgen Möllemann. Die Aliens braten eine Extrawurst und klonen sich mittels Wasser durch die Levels.

GEH FORSCH ZUR SACHE!

Die nichtlineare Forschung und der geniale Einheiten-Editor bescheren Ihnen eine schier unglaubliche Einheitenvielfalt. Sie wollen die ultrafette Laserkanone am Ende des Forschungsbaumes? Ein Mausklick darauf genügt und eine Prioritätenliste aller vorher zu entwickelnden Techniken ist aktiviert. Sobald Sie mehrere Antriebe, Schutzschilde und Fahrzeugchassis erforscht haben, schrauben Sie den ganzen Krempel nach Bedarf zusammen. Das Ergebnis sind etwa Gleiter mit Hyperantrieb und reflektierenden Schilden, die blitzschnell Energiewaffen des Gegners toasten. Kommen allerdings Säure spuckende Aliens um die Ecke gebrettert, haben Sie mit diesen Flugeinheiten ein echtes Problem – bis Sie Ihre Flieger entsprechend umgerüstet haben. Während Sie so eine absolut individuelle Armee zusammenschustern, pausiert das Spiel im Hintergrund. Genial!

HALLO, BEDIENUNG?

Earth 2160 erfrischt das Genre mit überfälligen Bedienelementen wie etwa der Produktion von Einheitenpaketen. Wenn Sie Ihre Armee sowieso immer in ähnlicher Zusammensetzung an die Front schicken, sind wilde Klickorgien vorbei. Stattdessen kommen auf Wunsch mehrere Panzer und Flugzeuge am Stück aus der Waffenfabrik gerumpelt, machen sich gemeinsam auf den Weg und schließen automatisch zu einer bestehenden Gruppe auf. Sehr praktisch, um ständig Nachschub zu erhalten, ohne das Kriegsgebiet am anderen Kartenende zu verlassen. Trotzdem: Basisbau, Forschung, Einheitenproduktion und Echtzeit-Schlachten? Keine Angst, das wächst Ihnen nicht über den Kopf! Sie heuern einfach virtuelle Agenten an, die sich selbstständig um diesen Krempel kümmern. Wie sinnvoll die Typen wirk-

EARTH 2160

VERGLEICH


EARTH 2160


EARTH 2150


C&C GENERÄLE

	EARTH 2160	EARTH 2150	C&C GENERÄLE
STORY	**84%** Spannende Story mit überraschenden Wendungen und zwei Heldenfiguren.	**72%** Der Konflikt zwischen den drei Parteien spitzt sich dezent spannend zu.	**74%** Sie bekämpfen den Terrorismus ohne geniale Hintergrundgeschichte.
GRAFIK	**93%** Detaillierte Texturen, realistische Animationen und geile Explosionen. Super!	**74%** War damals richtungsweisend und ist heute immer noch gut.	**82%** Bei Erscheinen phänomenal, heute nicht mehr ganz so spektakulär.
BEDIENUNG	**94%** Viele sinnvolle kleine Raffinessen machen die Steuerung nahezu perfekt.	**86%** Fast fehlerfrei, aber der Nachfolger zeigt, dass es noch besser geht.	**86%** Geht schnell in Fleisch und Blut über. Einfach, logisch und gut.
MEHRSPIELERSPASS	**?** Neue Modi und Wahlmöglichkeiten sollten Mehrspielerspaß garantieren.	**81%** Kann dem Nachfolger in dieser Hinsicht nicht mehr das Wasser reichen.	**91%** Unmengen an Karten und hervorragendes Balancing. Einfach klasse.
Spielelemente	40% / 60%	45% / 55%	50% / 50%





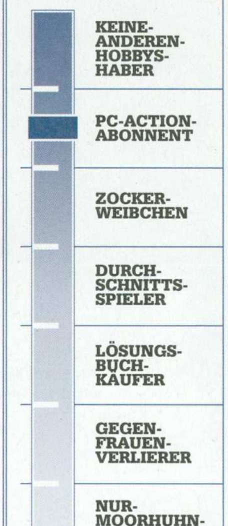


SPIELELEMENTE: GRÜN=Action, ROT=Taktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



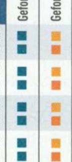
512 MB RAM

CPU / Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz, 800x600x16	blau	orange	rot	gelb	orange	gelb	orange	gelb	gelb
CPU mit 1.000 MHz, 1.024x768x32	blau	rot	rot	orange	rot	orange	rot	gelb	gelb
CPU mit 1.500 MHz, 800x600x16	blau	orange	orange	hellgrün	orange	hellgrün	gelb	hellgrün	hellgrün
CPU mit 1.500 MHz, 1.024x768x32	blau	orange	orange	gelb	orange	gelb	orange	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.000 MHz, 800x600x16	blau	orange	orange	hellgrün	orange	hellgrün	gelb	grün	grün
CPU mit 2.000 MHz, 1.024x768x32	blau	orange	orange	gelb	orange	gelb	orange	grün	grün
CPU mit 2.500 MHz, 800x600x16	blau	orange	orange	hellgrün	orange	hellgrün	gelb	grün	grün
CPU mit 2.500 MHz, 1.024x768x32	blau	orange	orange	gelb	orange	gelb	orange	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz, 800x600x16	blau	orange	orange	hellgrün	orange	hellgrün	gelb	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz, 1.024x768x32	blau	orange	orange	gelb	orange	gelb	orange	grün	grün

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra (rot) | 1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra (gelb) | 1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra (grün)

1.024 MB RAM

CPU / Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz, 800x600x16	blau	orange	rot	gelb	orange	gelb	orange	gelb	gelb
CPU mit 1.000 MHz, 1.024x768x32	blau	orange	rot	orange	rot	orange	rot	gelb	gelb
CPU mit 1.500 MHz, 800x600x16	blau	orange	orange	hellgrün	orange	hellgrün	gelb	hellgrün	hellgrün
CPU mit 1.500 MHz, 1.024x768x32	blau	orange	orange	gelb	orange	gelb	orange	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.000 MHz, 800x600x16	blau	orange	orange	hellgrün	orange	hellgrün	gelb	grün	grün
CPU mit 2.000 MHz, 1.024x768x32	blau	orange	orange	gelb	orange	gelb	orange	grün	grün
CPU mit 2.500 MHz, 800x600x16	blau	orange	orange	hellgrün	orange	hellgrün	gelb	grün	grün
CPU mit 2.500 MHz, 1.024x768x32	blau	orange	orange	gelb	orange	gelb	orange	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz, 800x600x16	blau	orange	orange	hellgrün	orange	hellgrün	gelb	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz, 1.024x768x32	blau	orange	orange	gelb	orange	gelb	orange	grün	grün



LEISTUNGSMERKMALE

Wer dass Strategie-Spektakel mit allen Details und hohen Auflösungen genießen will, braucht in erster Linie ein leistungsstarkes Pixeltriebwerk wie eine Geforce FX 5950 Ultra, Radeon 9800 XT oder höher (Radeon X800 Pro/ Geforce 6800 GT). Im Gegenzug sind zwei Gigahertz Prozessorleistung ausreichend. Mit einer Geforce4 Ti-4200 ist *Earth 2160* ebenfalls gut spielbar, da nicht alle Details dargestellt sind.

PRO & CONTRA

- \+ Richtungsweisende Grafik
- \+ Spielphysik, Wettereffekte
- \+ Rassen spielen sich unterschiedlich
- \+ Einheiten-Editor
- \+ Bild in Bild
- \+ Virtuelle Agenten
- \+ Zeitsprung-Funktion
- \+ Produktionspakete
- \+ Freie, umfangreiche Forschung
- \+ Ego-Perspektive
- \+ Mehrspieler mit Pausen- und Speicherfunktion
- \+ Viele Konfigurationsmöglichkeiten
- – Präsentation der Story
- – Wegfindungsprobleme
- – Kleine Bugs

lich sind, verraten wir in der nächsten Ausgabe. Ebenfalls echt genial: Mehrspieler-Partien lassen sich pausieren und speichern!

SCHLACHTFEST

Auf dem Schlachtfeld geht es richtig zur Sache. Rumpelnde Felsbrocken, die physikalisch korrekt Abhänge hinabpoltern, fantastische Explosionen, die sich vor *Panzers* nicht verstecken müssen, Tag-und-Nacht-Wechsel, Wettereffekte und, und, und ... Geil! Zudem bringt der orchestrale Sound vor allem in den grandios in Szene gesetzten Kämpfen den Puls zum Rasen. Vor allem, wenn die Bild-in-Bild-Kamera aktiviert ist und Sie durch die virtuellen Augen einer Ihrer Einheiten sehen, wie etwa Horden von Aliens auf Ihre Basis zustürmen. Da kommt echtes *Starship Troopers*-Gefühl auf, zumal die außerirdischen Einheiten, beispielsweise ein riesiges Gehirn auf Beinen, direkt aus den Filmen *Pitch Black* und *Aliens* entsprungen zu sein scheinen.

FRIEDE, FREUDE, GEGNER SUCHEN

Im Mehrspieler-Modus ist es möglich, einen „friedfertigen Beginn" von bis zu 15 Minuten einzustellen, damit alle Spieler Gelegenheit haben, Ihre Basis aufzubauen und Einheiten zu produzieren, ohne einem Blitzansturm zum Opfer zu fallen. Andere Mehrspielerduelle sind beendet, wenn Sie die gegnerischen Helden weggeputzt oder alle feindlichen Gebäude zerstört haben. „Onkel Sam" bringt Sie zwar nicht ins Amiland, dafür aber steten Ressourcen-Nachschub auf die Karte.

DEIN IST MEIN GANZES HERZ

Das Herzstück von *Earth 2160* sind die herausfordernden Kämpfe mit dem ausgefuchsten Schere-Stein-Papier-Prinzip. Angesichts des happigen Schwierigkeitsgrades hätten wir uns vor allem in den ersten Missionen doch manchmal einen Wink mit dem Zaunpfahl gewünscht. Wenn Zuxxez etwas an der Balance feilt und die bei unserem Besuch teilweise noch nicht eingebaute Sprachausgabe hält, was Sie verspricht, geht ganz bestimmt ein neuer Stern am Genrehimmel auf.

MARC BREHME



»Ausnahmsweise rechts: Zecken.«

»Warnstreik der Crashtest-Dummys.«



»Urinprobe aufs Exempel: Männer sind treffsicherer.«

FAZIT



MARC BREHME

Wow! Da klappt mir glatt die Kinnlade herunter. In *Earth 2160* konnte ich mich an den obercoolen Explosionen und Effekten gar nicht satt sehen. Gestört hat mich einzig die heute nicht mehr zeitgemäße Präsentation der Geschichte durch Texteinblendungen mit teils langwieriger Sprachausgabe. Aber dafür bekomme ich, was ich von einem *Earth*-Titel erwarte: Lange Spielzeit mit strategisch herausfordernden Schlachten und jede Menge sinnvoller und lang erwarteter Verbesserungen in der Bedienung! Echt fett!

FAZIT



CHRISTIAN BIGGE

Obwohl wir bei Zuxxez mit insgesamt acht Mann anrückten, war dieses Monster nicht in den verfügbaren zwei Tagen abschließend bewertbar. Eine halbgare Zahl irgendwo drunterschreiben? Stehen wir nicht drauf! Das Spiel hat mich – mal abseits der Bombastgrafik – vor allem durch die vielen kleinen, aber feinen Genialitäten beeindruckt. Ein paar davon finden Sie im Kasten rechts, doch es gibt noch viel mehr. Nur ein Wort: Wow! Fans freuen sich auf das erste „komplette" Echtzeit-Strategical seit *Warcraft 3* und *C&C*.

EARTH 2160

MINDESTENS: 1 GHz, 512 MByte RAM, 1,5 GByte HD, 128-MByte-Graka

SINNVOLL: 2 GHz, 1 GByte RAM, 256-MByte-Grafikkarte

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Reality Pump Studios
VERTRIEB:	Zuxxez
INTERNET:	www.earth2160.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	2. Juni 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Friedfertiger Beginn, Helden töten, Gebäude zerstören, Onkel Sam; 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** 8 Spieler **INTERNET:** 8 Spieler

Herausragend – Hardcore-Strategiehammer im Anflug!

TENDENZ

STEUERUNG	90%
GRAFIK	93%
SOUND	?

HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

Darauf wartet die Welt

Earth 2160 revolutioniert die Strategiewelt mit kleinen und feinen Finessen, die noch kein Zocker gesehen hat. Endlich!

EINHEITEN-EDITOR



MACH'S DIR SELBST!

Bestimmen Sie die Grundart der Einheit und statten Sie sie nach Belieben mit Aktualisierungen aus. Ergebnis: Ihre individuelle Armee!

PRODUKTIONSPAKETE



EIN PAKET FÜR SIE!

Die automatische Lieferung von mehreren Einheiten im Paket zu einem Zielpunkt haben wir uns schon immer gewünscht. Danke!

FORSCHUNG



ERFINDERGEIST

Das Menü ist einfach zu bedienen und aktiviert die Forschungskette zum ausgewählten Gegenstand selbstständig.

VIRTUELLE AGENTEN



AGENT ZU DIENSTEN

Virtuelle Agenten nehmen Ihnen lästige Aufgaben wie den Aufbau der Basis oder die Forschung ab. Sie löhnen mit Ressourcen.



- *Die Sims* für Erwachsene
- Homosexuelle und Dreiecks-Beziehungen möglich
- 17 Charaktere
- 4 Spielmodi

»Ich muss Dir etwas gestehen, Mausi! Ich hatte noch nie Sex. Aber dafür bin ich Counter-Strike-Profi!«

Typisch Frau!

Geschenke kaufen, Komplimente machen, flirten – und dann darf Mann trotzdem nicht an die Glocken. Aber SINGLES 2: WILDE ZEITEN leistet Hilfestellung!

IM VERGLEICH

Die Sims 2	89%
Singles 2	80%
Singles (abgewertet)	77%

Singles 2 ist seinem guten Vorgänger noch in fast allen Aspekten überlegen, weswegen Freunde des Erstlings entspannt zugreifen können. Bei EAs *Sims* geht es im Gegensatz zu den *Singles* nicht nur um das Eine. Kurz: *Die Sims* sind um einiges abwechslungsreicher gestaltet.

Nichts ist so spannend wie das Leben! Das ist wohl auch der Grund, warum EAs Lebens-Simulation *Die Sims* seit Jahren schon schweinemäßig viele Einheiten absetzt. Aber ein wenig prüde geben sich die virtuellen Heinis ja schon. Und weil gerade die Sache mit den Bienen und Blümchen dem Leben die richtige Würze verleiht, veröffentlichte Deep Silver am Valentinstag letzten Jahres *Singles: Flirt up your Life.* Quasi eine Art *Sims* für Erwachsene. Während der Titel in den züchtigen USA eher maue Kritiken und keine Freigabe für Jugendliche erhielt, kam die Beziehungskiste hierzulande gut an. Genau ein Jahr später sollte deshalb eine Erweiterung erscheinen, die Deep Silver aber wieder auf Eis legte. Stattdessen kommt jetzt ganz einfach ein eigenständiger zweiter Teil. Der bietet im Endeffekt nicht sensationell viel Neues, aber auf jeden Fall viel mehr von allem. Ist doch auch schön!

MACH DICH NACKIG

Um Neueinsteigern Durchblick zu verschaffen, wollen wir mal das Spielprinzip erklären. Sie leben in einer 3er-Wohngemeinschaft, die Bude ist anfangs relativ karg eingerichtet und das Verhältnis der drei Bewohner noch etwas distanziert. Das Ziel ist es, wie im echten Leben

Sind Sie der perfekte Single?

Es gibt Beziehungs-Menschen und es gibt erklärte Singles. Doch was ist, wenn man nicht weiß, ob man eher der eine oder der andere Typ ist? Wir helfen weiter!

1. Es ist vier Uhr morgens und der Kühlschrank ist leer. Nur ein Stück gammeliger Käse und ein wenig Ketchup sind übrig. Was tun Sie?

a) Ich zwinge meinen One-Night-Stand, das Zeug zu mampfen und hol' mir was von der Tankstelle.
b) Ich bestreiche den Käse mit Ketchup und würge den Klumpen runter.
c) Bei uns in der DDR gibt es doch gar keine Kühlschränke, verdammt noch mal!

2. In der Disco sehen Sie eine scharfe Tussi auf der Tanzfläche. Was tun Sie?

a) Ich verwickle sie in ein Gespräch und versuche dabei, mein Kamera-Handy unauffällig unter ihren Minirock zu bekommen.
b) Ich mache lieber ihre hässliche Freundin an, weil die aus lauter Dankbarkeit dann meine Zeche zahlt.
c) Ich gehe nicht in Diskotheken. Ich spiele in meiner Freizeit *World of Warcraft*!

3. Was finden Sie sexuell am attraktivsten?

a) Eine scharfe Frau ohne Hirn, aber mit Riesenhupen.
b) Eine unattraktive Frau mit Hirn, ohne Riesenhupen. Allerdings müsste die dann eine Millionärin sein, deren Dienstmädchen Riesenhupen hat.
c) Einen vier Gigahertz-PC mit zwei Gigabyte-RAM und fetter Grafikkarte. Dazu ein Royal-TS Maxi-Menü mit Schokoshake und McFlurry sowie die *Herr der Ringe*-Trilogie auf DVD und den neuen *John Sinclair*-Band.



»Auch Braunbären wagen sich ins Eiswasser.«

»Sofort zu erkennen: Familie Wurst.«

»Nach schlimmem Unfall: Warten auf den Arzt.«

»Was für eine Verschwendung!«

auch, dafür zu sorgen, dass sich die „Versuchsobjekte“ paaren – je öfter, desto besser! Vier Spielmodi stehen dabei zur Auswahl: Ein Story-Modus und drei „Tu doch was Du willst“-Varianten. Im Story-Modus spielen Sie einen Musiker, der in eine Wohngemeinschaft einzieht. Dummerweise stellt sich heraus, dass eine der Mitbewohnerinnen seine Ex-Freundin ist. Perfekte Bedingungen also für ein glückliches Zusammenleben. Spielen Sie den Story-Modus als weibliche Figur, bleibt die Geschichte übrigens die gleiche. Dem Spieler werden verschiedene Ziele gesetzt, wie etwa „Gewinnen Sie das Herz Ihrer Verflossenen zurück!“

GUTER CHARAKTER

Die drei anderen Spielmodi stecken Ihnen keine speziellen Ziele und unterscheiden sich untereinander eigentlich nur in der Art der Behausung. Es gibt die 08/15-Wohnung, eine verkommene Hinterhof-Bude und ein richtig fettes Penthouse. Zudem dürfen Sie in den „freien“ Modi zu Beginn selber auswählen, welche Bewohner Sie in die WG aufnehmen. Ganze 17 unterschiedliche Typen stehen zur Auswahl. Zum Beispiel die militante Red, die sich politisch engagiert und auch gern mal boxt. Eine typische Kampflesbe eben. Oder Natasha, die verführerische Edeltussi, der man super beim Baden zuse-

4. Das Wichtigste in einer gesunden Beziehung ist doch im Endeffekt ...

a) ... dass die Frau tut, wie ihr vom Mann befohlen.
b) ... dass man Probleme immer offen ausspricht, sich respektiert und ganz doll lieb hat. (Ankreuzen, falls Ihnen gerade eine Frau über die Schulter guckt.)
c) ... darauf zu achten, dass man ihr das Geld immer in einem hübschen Umschlag aufs Nachtkästchen legt.

5. Haben Sie Angst davor, Ihren Lebensabend allein zu verbringen?

a) Ja, denn wer kommt dann für meinen Lebensunterhalt auf, kocht und putzt mir die Bude?
b) Da ich mich nur von Fast Food ernähre und der PC-Monitor meine einzige Lichtquelle darstellt, erreiche ich kein hohes Alter.
c) Das kann mir nicht passieren. Ich liebe meine Partnerin über alles und will bis ans Ende meiner Tage bei ihr sein. (Ankreuzen, wenn Ihre Alte noch mitliest.)

6. Kommen wir zu einem heiklen Thema. Wie wichtig ist Ihnen Sex in einer Beziehung?

a) Sehr wichtig! Zum Labern habe ich schließlich meinen Frisör, Drogenhändler und die Kumpels!
b) Sehr wichtig! Leider darf ich meiner Freundin nur hin und wieder dabei zusehen.
c) Sex? So wie Fünf? (Ankreuzen, wenn PC ACTION-Redakteur.)

Die Auflösung:

Sie erwarten jetzt sicherlich ein Ergebnis oder eine Art Analyse. Fehlanzeige! Und zu gewinnen gibt es auch nix, außer folgender Erkenntnis: Glauben Sie denn tatsächlich, dass Sie als PC ACTION-Leser und Computerspiele-Freak jemals eine Frau anfassen, die nicht aus Gummi ist oder für ihre Dienste Bares nimmt? Glauben Sie uns, denn wir sprechen aus Erfahrung. Besonders schlimm hat es den Kollegen Fränkel erwischt, der wurde nicht gestillt. Der Rest von uns hat wenigstens mal im Baby-Alter an Tüten herumgespielt.

»Ahmet Iscitürk: Ego-Perspektive.«

»Schüchtern: Marilyn Manson.«

hen kann. Natürlich sind da auch Männer, aber wen außer vielleicht Elton John interessieren die schon? Echt cool ist, dass alle Charaktere ihren eigenen Kopf haben und somit verschiedene Vorlieben und Abneigungen. Die eine Puppe rümpft bereits die Nase, wenn Sie nicht alle fünf Minuten duschen, während eine andere Kandidatin von Männerschweiß eher angetörnt wird. Daher ist oberstes Gebot, die neun Grundbedürfnisse der *Singles*-Welt zu beachten. Neben Hygiene beispielsweise Freundschaft, Umgebung und Erotik. Diese Attribute sind am unteren Bildschirmrand angezeigt. Genauso wie die Balken, welche die Gefühle der Nichtspielercharaktere ausdrücken. Klicken Sie eine Figur an, ploppen Aktionsfelder auf, über die Sie mit den Mitbewohnern kommunizieren und interagieren.

AUF DIE DAUER ...

Der Story-Modus fesselt nicht wirklich lange, nach wenigen Stunden sind alle Ziele erreicht – wenn man sich nicht dauernd durch Kneipenbesuche und Klamottenshopping ablenkt. Dafür eignen sich die Freispiel-Modi sowieso besser. Mit über 400 Gegenständen kann zum Beispiel das Einrichten einer Wohnung zur echten Sucht ausufern. Dann wäre da noch die Foto-Session-Funktion. Da dürfen Sie die Figuren nach Lust und Laune verrenken, die irrsten Posen fabrizieren. Das ist spaßig, befriedigte unsere kranken Fantasien, war aber ein wenig umständlich zu bedienen. Kurz: *Singles 2: Wilde Zeiten* erreicht die Abwechslung und Finesse der *Sims* zwar nicht, aber cool ist das digitale Single-Leben allemal!

AHMET ISCITÜRK

SINGLES 2: WILDE ZEITEN

MINDESTENS: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD, Win2000	**GENRE:**	Simulation
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Rotobee
	VERTRIEB:	Deep Silver
	INTERNET:	www.singles2.com
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Singles spielen allein, deshalb heißen sie ja Singles.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	82%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 80%

GUT – Die Sims sind Ihnen zu lasch? Dann sind die Singles Ihr Ding!

FAZIT

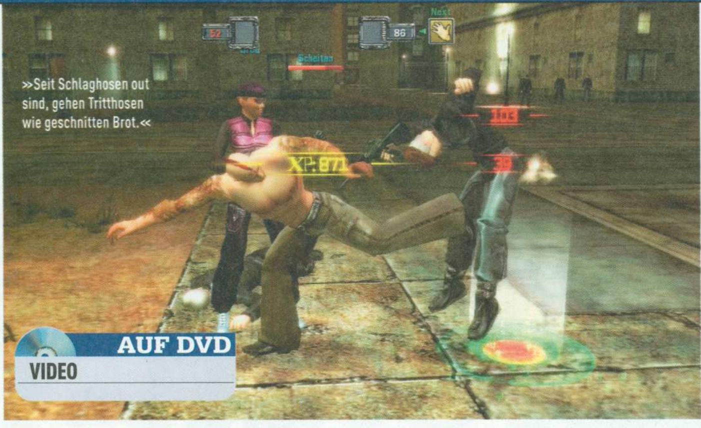


Ich gestehe, dass ich den Erstling nie gespielt habe und mir auch EAs *Sims* ordentlich am Allerwertesten vorbeigeht. Was ist bitte so interessant daran, künstliche Figuren bei alltäglichen Handlungen zu bespitzeln? Doch ich griff mir trotzdem den Test von *Singles 2* gezwungen und Sie mögen es kaum glauben: Ich bin mittlerweile richtig froh darüber! Meine langjährige Erfahrung im Umgang mit Frauen kam mir dabei natürlich zugute. Wobei man in diesem Spiel die Frauen nicht bedrohen kann. Dafür dürfen Sie munter Dreiecksbeziehungen spinnen und die Möglichkeit, die Spielfiguren nach Lust und Laune für Fotos posieren zu lassen, bescherte mir ebenfalls viele lustige Stunden. *Die Sims* mögen besser sein, aber die *Singles* sind schärfer!



»Fortschrittlich: Huren aus dem Online-Shop.«

»Ein rotes Kästchen mit goldener Schleife? Ich dachte, du schenkst mir Schmuck!«



»Seit Schlaghosen out sind, gehen Tritthosen wie geschnitten Brot.«

FAZIT

HARALD FRÄNKEL

Rein ins Haus, Typen abmurksen, jemanden rausbegleiten – so läuft fast jede Mission. Langweiliger ist nur Synchronschwimmen. Zudem will sich Otto-Normalspieler nicht mit Missions-Bugs und einem Online-Handbuch plagen und erwartet deutsche Bildschirmtexte. Das *Matrix*-Flair hingegen punktet: Wem wegen des üblichen Elfen-Monster-idyllische-Ländereien-Schmonzes schon Eiter aus den Augen läuft, darf einen Sprung in die Matrix wagen.

Kick siebzehn

Kämpfe stehen bei THE MATRIX ONLINE im Vordergrund. Wir verraten, warum Sie beim Spiel rund um die blaue und rote Pille auch bittere Pillen schlucken ...

Wenn plötzlich lauter Männer mit langen Mänteln und Sonnenbrillen um Sie herum stehen, sind Sie nicht zwingend in eine Selbsthilfegruppe der Anonymen Exhibitionisten geraten. Vielleicht befinden Sie sich auch in *The Matrix Online*. Das Spiel spinnt die Geschichte der Film-Trilogie weiter.

DAS HAT CHARAKTER!

Anfangs erstellen Sie einen Helden, wobei Sie dessen Äußeres und seine Grundeigenschaften festlegen. Dann gilt es, ihn hochzupäppeln, bestenfalls bis Stufe 50. Die nötigen Erfahrungspunkte sammelt Ihr Recke, indem er Missionen löst – allein oder vorzugsweise mit anderen Spielern. Im Lauf der Zeit entscheiden Sie, welche Laufbahn Ihre Figur einschlägt. Hauptklassen sind Operative, Hacker und Coder. Diese entsprechen den aus Fantasy-Spielen bekannten Kämpfern, Heilern und Zauberern. Für jede der Karrieren existieren weitere Spezialisierungsmöglichkeiten, je nachdem, welche der rund 100 wählbaren Fertigkeiten Sie nutzen. So können Sie einen Kämpfer zum schleichenden Meuchelmörder, flinken Kung-Fu-Meister oder zielsicheren Scharfschützen ausbilden. Die Stärken von *The Matrix Online* liegen vor allem beim flexiblen Fähigkeiten-System und der gut eingefangenen *Matrix*-Atmosphäre, die nicht zuletzt wegen des Sounds zustande kommt. Dass Menschen bekannte Charaktere wie Morpheus spielen, die Ihnen eventuell begegnen und mit Ihnen quatschen, sorgt für ein besonderes Rollenspiel- und Storyerlebnis. Und auch die Sucht nach immer besseren Ausrüstungsgegenständen und Fähigkeiten greift im späteren Spielverlauf. Dafür präsentieren sich Missionen und Gegner wenig abwechslungsreich. Ferner nimmt die üble Kameraführung viel von den hübsch inszenierten Kämpfen. Trotz spärlich eingerichteter und immer wieder gleich aussehender Räume sowie 08/15-Texturen ist die Optik passabel. Wenn die Ruckler nicht wären: So zeigt selbst ein 3,2-Gigahertz-Rechner samt einem Gigabyte RAM heftige Aussetzer, wenn Sie die Grafikdetails nicht herunterschrauben. HARALD FRÄNKEL

THE MATRIX ONLINE

MINDESTENS: 1,4 GHz, 512 MByte RAM, 7 GByte HD, Internet, WinMe	**GENRE:**	Online-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 45,- + € 13 monatl.
	ENTWICKLER:	Monolith Productions
	VERTRIEB:	Sega
SINNVOLL: 3,2 GHz, 2 GByte RAM, 10 GByte HD, WinXP	**INTERNET:**	www.thematrixonline.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

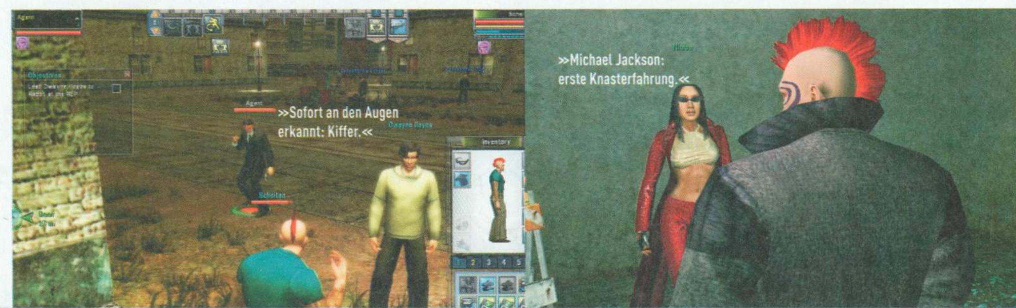
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sie spielen mit Tausenden Zockern auf diversen Servern.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: Tausende Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	60%
STEUERUNG	64%
GRAFIK	70%
SOUND	81%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER 66%

BEFRIEDIGEND – Zumindest Fans der Filme schlucken gern die rote Pille.



»Sofort an den Augen erkannt: Kiffer.«

»Michael Jackson: erste Knasterfahrung.«

Hier kriegst du viel, Mann!

In GUILD WARS bestreiten Sie spannende Kämpfe gegen Drachen und Mitspieler – ohne auch nur einen Cent extra abzudrücken. Im Gegensatz zu World of Warcraft, wo man Sie monatlich zur Kasse bittet.



»Michael Jackson ließ seinen Drachen gleich mit bleichen.«

»Bayern München: Torwarttraining.«

»In Teufels Küche gibt's heute Spiegeleier.«

Wettkämpfe sind nicht mehr aus Online-Spielen wegzudenken. Und so dreht sich in Arena-Nets Rollenspiel *Guild Wars* alles um spannende Spieler-gegen-Spieler-Streitereien. In gewaltigen Arenen hauen Sie sich mit anderen Zockern fast wie in *Unreal Tournament 2004* die virtuellen Köpfe ein. Statt mit Raketenwerfern und Laserwummen verarbeiten Sie die Gegner mit Schwertern und Magie zu virtuellem Hackfleisch. Bevor Sie mächtig genug sind, gegen andere Spieler den dicken Macker zu markieren, baut Ihr Held die über 150 Kampffähigkeiten pro Charakter aus. Dazu wählen Sie eine von sechs Klassen (darunter Elementarmagier, Krieger, Nekromant) – oder eine Kombination aus zweien – und latschen durch eine gigantische Welt. Alternativ erschaffen Sie gleich zu Beginn einen hochstufigen Recken speziell für die Duelle.

DAS HAST DU DIR VERDIENT

Vermöbeln Sie ungestört Monster und verdienen Sie sich Ihre Sporen, indem Sie Aufträge für faule Nichtspielercharaktere in von den öffentlichen Gebieten abgegrenzten Arealen erledigen. Unterwegs bestaunen Sie die schöne Landschaft. Selbst Blizzards *World of Warcraft* kann sich von der detaillierten Grafik mit glitzernden Seen und lauschigen Wäldern ein Stückchen abschneiden. Von der Steuerung her ähneln sich beide Spiele frappierend. Kein Wunder, zeichnen doch Ex-Blizzard-Mitarbeiter für *Guild Wars* verantwortlich.

ÜBERRASCHUNG!

Guild Wars überrascht mit einem actionreichen Spielgeschehen, das an eine Mischung aus *Diablo* und *UT 2004* erinnert. Für ein Online-Rollenspiel schränken die Entwickler den Spieler allerdings zu sehr in seinem Forscherdrang ein. Unsichtbare Barrieren versperren den Weg hinab in Schluchten oder durch Wasser. Auch die abwechslungsreichen Aufgaben eines *World of Warcraft* – und ein Stück weit auch dessen unvergleichliche Atmosphäre – suchen Sie vergeblich. Beschützen Sie jenen Kerl, erobern Sie diesen Altar – das ist etwas karg. Dafür zocken Sie, ohne monatliche Grundgebühren abzudrücken. Sehr nett! ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Wieso kommt *World of Warcraft* nicht ohne monatliche Gebühren aus? Da ist *Guild Wars* doch eine Alternative, die Spaß macht. Obwohl es nicht ganz so vielfältig wie der übermächtige Konkurrent ist. Trotzdem rockt es, sich in den Arenen mit anderen Zockern zu duellieren und die hübschen Areale von Monstern zu säubern. Dafür lasse ich Genre-Primus *WoW* mal ein paar Stunden ruhen. Aber nur ein paar Stunden – bislang jedenfalls.

GUILD WARS

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98, Internet	**GENRE:**	Online-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Arena-Net/NC Soft
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM, DSL	**VERTRIEB:**	Flashpoint
	INTERNET:	www.guildwars.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Messen Sie Ihre Kräfte mit tausenden von Spielern; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: 5.000

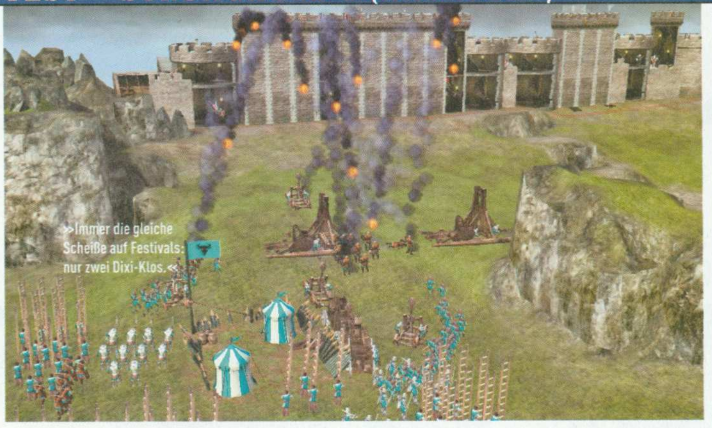
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	92%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	87%
SOUND	85%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER

86%

SEHR GUT – Online-Rollenspielspaß ohne monatliche Grundgebühren – prima!


»Immer die gleiche Scheiße auf Festivals: nur zwei Dixi-Klos.«

FAZIT



Endlich zocke ich *Stronghold 2,* ohne aus Frust meine Zähne in die Tischkante zu hauen. Trotzdem winseln Wegfindung und Einheiten-Intelligenz immer noch nach einer Extraportion „Dextro Energen". Wenigstens schlagen diese Spielspaßbremsen in der friedlichen Kampagne und beim freien Bauen nicht mehr allzu hart zu.

Der Rauch des Todes

Einen Brand kann man nicht nur auf dem Oktoberfest, sondern auch in STRONGHOLD 2 löschen. Ob durch den Patch auf V1.1 wirklich alles gut ist, erfahren Sie jetzt.

Seit dem 28. April steht die Verkaufsversion von *Stronghold 2* inklusive Patch-CD im Händlerregal. Wir haben uns erneut ins Schlachtengetümmel gestürzt und verraten Ihnen, was sich verbessert hat. Als Erstes fällt auf, dass die Spielbalance überarbeitet wurde. Die meisten Missionen sind zwar immer noch knackig, aber trotzdem im ersten Anlauf zu schaffen. Vorausgesetzt Sie hören auf die neu eingebauten Warnungen, die Ihnen etwa durch Sprüche wie „Sire, wir müssen uns auf eine große Invasion einstellen!", einen mehr als deutlichen Wink mit dem akustischen Zaunpfahl verpassen. Also putzen Sie Ihre Lauscher!

INTELLIGENZTEST

Trotzdem können Sie immer noch sang-, klang- und halbwegs schuldlos untergehen. Ihre kämpfenden Untertanen leiden weiter an einem kaum vorhandenen IQ. So kommt es vor, dass die Trottel in Flammen hineinrennen oder von Feinden an der Burg platzierte Leitern hinunterklettern, statt diese umzuschmeißen, wenn der Gegner darauf hochsteigt. Obwohl der Computergegner etwa beim Einhalten der Formationsbefehle dazugelernt hat und gepanzerte Fernkämpfer beim Angriff jetzt in die hinteren Reihen stellt, sind die Pixelgegner von einer fordernden KI noch immer so weit entfernt wie der Tester von seinem Idealgewicht. Zimmern Sie etwa einen Holzwall mit Bogenschützen mitten in die Pampa, verarbeiten die Robin-Hood-Verschnitte Gegnerwellen auf dem stets gleichen Weg zu unserer Burg ratzfatz zu Pixelbrei. Immer und immer wieder. Sind die denn alle blond?

GUTE BESSERUNG!

Trotzdem: Mit dem Patch läuft *Stronghold 2* runder. Frusterlebnisse kommen weitaus seltener vor. Neben einem fairen Schwierigkeitsgrad gibt es Detailverbesserungen wie Schadensbalken für Gebäude, ein Doppelklick wählt Einheiten des gleichen Typs aus, Gegner reagieren endlich auf Fernbeschuss. Ein großer Schritt Richtung 80er-Wertung. Laut Herausgeber Take 2 ist der zweite Patch bereits in Arbeit und soll bei Erscheinen dieser PC ACTION schon verfügbar sein. Wir halten Sie auf www.pcaction.de auf dem Laufenden. MARC BREHME

STRONGHOLD 2 V1.1

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win98, 32-MByte-Graka	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 49,-
	ENTWICKLER:	Firefly Studios
	VERTRIEB:	Take 2 Interactive
	INTERNET:	www.stronghold2.de
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM, 64-MByte-Graka	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team Deatchmatch; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	76%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	68%

EINZELSPIELER 78%

GUT – Der verbesserten Version des Burgenbau- und Strategiemixes fehlt die Krönung.


»Die Nachricht von der gestrichenen Eigenheimprämie verbreitete sich in Burgkunstadt wie ein Lauffeuer.«


»Joschka Fischer hat sein Gesicht verloren.«

»Village People: Der Indianer stößt gerade einen Mulatten in den Schacht.«

AUF DVD
VIDEO

Name: Ivana
LE: 24
Status: Unverletzt

Spätzünder

Endlich haut Silver Style eine fehlerbereinigte Version des Endzeitepos THE FALL – LAST DAYS OF GAIA raus. Unser Nachtest verrät, ob sich das Warten gelohnt hat.

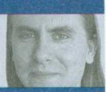
Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben. Das dachten sich wohl die Macher von *The Fall – Last Days of Gaia*, als sie ihr ambitioniertes Werk halbgar in die Händlerregale stapelten. Doch wer zu früh kommt, den bestrafen nicht nur Frauen, sondern erst recht Spieler. Die Serviceleitungen des Berliner Studios quollen nach der Veröffentlichung der fehlerbehafteten Sandgeschichte vor Beschwerden über. Neben Abstürzen und Grafikproblemen machten sich eine Menge Aufgaben-Unstimmigkeiten bemerkbar. Besonders ärgerlich: Die Betaversion, die PC ACTION damals zur Verfügung stand, erwies sich im Nachhinein als wesentlich besser als die Verkaufsversion. Nun liefert Silver Style eine überarbeitete Version nach.

ENDE GUT, ALLES GUT?

Was war noch mal *The Fall*? Ein Endzeit-Rollenspiel! 2062 sitzt die Menschheit auf dem Trockenen, weil die globale Erwärmung so ziemlich jede Gegend ausräucherte. Übrig blieben Sand, Tod, Krieg um Nahrung und Wasservorräte. Dazu hat Ihr Held ein privates Problem: Eine Bande murkste seine Eltern ab und verschleppte die Schwester. Mit einer sechsköpfigen Truppe gehen Sie auf Rachefeldzug. Was nach einer 08/15-Story klingt, entpuppt sich als intelligent gestricktes Abenteuer. Einen Gegenstand von A nach B zu befördern, ist langweilig. Rinder über Minenfelder zu jagen oder einem Dorftrottel zu seinem ersten Date zu verhelfen, macht Spaß. Dank überarbeiteter Tonaufnahmen bluten Ihre Ohren nicht mehr wie bei der einst blechernen Sprachausgabe. Die Texturen aller Charaktere sind aufpoliert, die beiden Zusatzlevels mit neuen, packenden Aufgaben liefern eine passende Entschuldigung für den ärgerlichen Fehlstart. Die Neuauflage lief in unserem Nachtest stabil und erstaunlich flott. Es gibt keinen Grund mehr, vor dem Kauf zurückzuschrecken. Es sei denn, Sie haben das Spiel bereits. Dann laden Sie sich die kostenlose Aktualisierung herunter. ALEXANDER FRANK

FAZIT

ALEXANDER FRANK



Die Foren von Silver Style offenbarten wochenlang das gleiche Bild: seelenzerreißende Empörungen, Wutausbrüche und Flüche enttäuschter Fans. Schluss damit! Die Extended Version von *The Fall* bietet endlich all das, was die erste Verkaufsversion bereits hätte bieten sollen. Endlich bereise ich mit Fahrzeugen mehrere Levels, endlich bieten mir Händler gute Gegenstände an. Und endlich löse ich Aufgaben, die mich früher zum Laden lange zurückliegender Spielstände zwangen. Die nächsten zwei Wochen verbringe ich mit Freuden in der Wüste. Im Sandreich von *The Fall*.



»Nach der Entziehungskur: Mr. T.«

THE FALL: EXT. VERSION

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 1,6 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 30,-
SINNVOLL: 2,7 GHz, 512 MByte RAM	**ENTWICKLER:**	Silver Style
	VERTRIEB:	Koch Media
	INTERNET:	www.the-fall.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wozu haben Sie bitte schön eine sechsköpfige Party?
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	80%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER
85%

SEHR GUT – Endlich: Doch noch ein würdiger Fallout-Nachfolger.

AUF DVD
DEMO

»Jesus hatte Probleme mit seinem Kreuz.«

Kreuzfahrt gewonnen!

In 1944: WINTERSCHLACHT IN DEN ARDENNEN unternehmen Sie mit Panzern eine ganz besondere Europa-Rundreise.

Mit dem Nachfolger von *D-Day* und *Afrika Korps vs. Desert Rats* schreibt CDV Geschichte, dreht sich der Titel doch um die letzten Monate des Zweiten Weltkriegs. Für Schulhasser: Ende 1944 stießen die Alliierten bereits auf ihren Sieg an, da spielte ihnen der Mann mit dem lustigen Schnurrbart seinen letzten Streich. Eine lange geplante Gegenoffensive sollte den bevorstehenden Niedergang des Dritten Reichs verhindern. Folge: Erbitterte Kämpfe zwischen Amis und Nazis. Hier steigt *1944* ein und versetzt Sie in die virtuellen Panzerkabinen, um historische Ereignisse in Caumont (Frankreich) oder der Schlacht um die Brücke von Remagen nachzuzeichnen. Es gibt keine zusammenhängende Kampagne. Die 20 Missionen reihen sich strukturiert aneinander, unterteilt in drei Kapitel. Je nach Kapitel befehligen Sie US-Boys oder Hitlers Schergen, halten Stellungen, nehmen Städte ein. Auch *1944* kommt ohne Basisbau aus. Nippeln Ihre Truppen am Rheinufer ab, gibt es zunächst keinen Ersatz. Der winkt, wenn Sie Missionsziele erreichen.

PLATZANGST

Ungestümes Vorpreschen bringt nichts. Hetzen Sie einen Haufen aus Jagdpanthern, Sturmtigern oder andere Maschinerie der über 100 Einheiten mit Rambo-Taktik auf den Feind, blechen Sie. Wer mit Bedacht vorgeht, den Gegner aus der Distanz und von mehreren Seiten aufs Korn nimmt, siegt! Bis das so weit ist, gilt es, etliche Gefechte zu meistern. Die Spielbalance stimmt nicht immer froh. Dem deutschen General fielen die Orden von der Kutte, als ein einziger, mit einer Panzerfaust bewaffneter US-Infanterist seine Division in die Luft jagte. Dabei machten die Kettenläufer viel Feuer unter seinem Po. Und auf den Feldern der Ehre geht es durch die vielen Bäume und Häuser enger zu als in Ihrer Stammkneipe während des WM-Finales. Wohl deshalb mutiert die KI samt Wegfindungsroutine schon mal zum Kriegsdienstverweigerer und ruht sich im Baum-Schatten aus. Ohne diese Mankos wäre noch mehr drin gewesen.

ALEXANDER FRANK

FAZIT

ALEXANDER FRANK



Spannende Einsätze, interessante taktische Möglichkeiten – häufig musste ich mehrere Vorgehensweisen ausprobieren, um gegnerische Panzerjäger in postumen Kriegshelden zu verwandeln. Allerdings lag das auch häufiger an meinen strunzdummen Truppen, die sich ihren Weg gern mal mitten durch feindliche Stellungen bahnten. Da hätten sich die Kerle auch vor den nächsten Zug schmeißen können. Weniger Pflanzen und Gebäude wären mehr gewesen, *Blitzkrieg* oder *Panzers* sind übersichtlicher. Wer diese beiden Schlachtepen bereits durchgezockt hat, für den ist *1944* durchaus eine Zeitreise wert.



»Unten: Paradebeispiel.«

1944: WINTERSCHLACHT

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,5 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Intex Publishing
VERTRIEB:	CDV
INTERNET:	www.1944-game.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eroberung, CTF und Deathmatch, 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	83%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	82%

EINZELSPIELER
79%

GUT – Solide Strategiekost – und ein paar Macken haben wir doch alle.

»Elegant: türkische Dönerverkäuferin.«

AUF DVD
VIDEO

Es lebe der Mord!

Fit sollten Sie schon sein, um dem Serienmörder in STILL LIFE das blutige Handwerk zu legen. Erst recht im Kopf!

Chicago im Amerika der Gegenwart. Ein Serienmörder dezimiert den Frauenüberschuss der pulsierenden Stadt. FBI-Agentin Victoria McPherson soll dem Spuk ein Ende bereiten und den Täter dingfest machen. Also untersuchen Sie in diesem düsteren Adventure blutige Tatorte, bringen Schwarzlicht und Pinzette zum Einsatz, sammeln Beweismaterial und tun nebenbei, was Frauen am besten können: dumme Fragen stellen und herumtratschen. Nachdenken brauchen Sie dabei nicht. Per Mausklick labert Vicky munter drauflos.

LEBEN IN DER BUDE

Ihre Spielfigur steuern Sie mit der Maus durch wunderschön gerenderte Hintergründe, die liebevoll animiert sind. Hier spiegelt sich die komplette Umgebung im bewegten Flusslauf, dort wabert Nebel durch die Gassen und hinter hell erleuchteten Fenstern huschen menschliche Schatten umher. Auch Musik und Effekte sind wirklich gut gelungen. Auf Kies knirschen Ihre Schritte, Holzbohlen knarren und beim Tritt in eine Pfütze dringt ein Plätschern an die Lauscher. Kurzum, die Schauplätze in *Still Life* wirken deutlich lebendiger als Johannes Heesters und generieren mit dem orchestralen Sound und der spannenden Geschichte Atmosphäre pur.

KNACK UND BACK

Im Spielverlauf stellen sich Parallelen zu einem Kriminalfall heraus, an dem Victorias Großvater Gustav im Prag der Zwanzigerjahre knabberte. Opa McPherson ist schon aus *Post Mortem* bekannt und hängt Ihnen nach Rückblenden von Victoria wechselweise auch am Mauszeiger. Obwohl die Rätsel bei beiden Detektiven selten viel Hirnschmalz erfordern, macht es Ihnen *Still Life* schwer, sich vom Monitor zu lösen. Sogar, wenn sie fluchend am virtuellen Küchenherd stehen und versuchen, zur Lösung eines nervigen Puzzles aus „einer Tasse Liebe und einem Esslöffel Romantik" Plätzchen zu backen. Geschickt platzierte Zwischensequenzen treiben die Geschichte vorwärts und sorgen tatsächlich manchmal für Gänsehaut. MARC BREHME

»Armin M. verdient sich mit Souvenir-Postkarten was dazu.«

»Macht Hausbesuche: Fruchtblasen-Inspektor.«

»Nicht jedermanns Sache: Leichenschmaus.«

FAZIT



MARC BREHME

Die Spielzeit ist mit etwa zwölf Stunden nur knapp kürzer als die Dauer einer Durchschnittsbeziehung von Jennifer Lopez. Trotzdem befriedigt *Still Life* längerfristig. Microids schafft es, den Spannungsbogen aufrecht zu erhalten und zog mich mit gepflegt gruseligen Renderfilmen tief ins Geschehen. Gut so!

STILL LIFE

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 600 MByte HD, 32-MByte-Grafikkarte
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD

GENRE:	Adventure
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Microids
VERTRIEB:	Flashpoint
INTERNET:	www.stilllife-game.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Genau wie bei Ihrer Steuererklärung rätseln Sie auch hier allein.
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	86%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER



82%

SEHR GUT – Gelungener Grusel-Mix aus Syberia, Post Mortem und Obscure.



»Tragisch: Litfaßsäulen umgekippt.«

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Es ist schon etwas wagemutig, ein ganzes Spiel einer italienischen Marke zu widmen und dabei voll auf Rollenspiel-Elemente zu setzen. Die Macher von *SCAR* haben jedoch ein ordentliches Rennspiel mit viel Suchtpotenzial auf die Beine gestellt. Zwar mag die grafische Darstellung hier und da etwas schwächeln und die grauenhafte Musik jedem gesunden Ohr unermessliche Schmerzen bereiten, aber da drücken wir gern ein Auge zu.

Schleudergang

SCAR ist so realistisch, dass Sie nicht selten von der Piste abkommen. Das ist aber überhaupt kein Problem, schließlich dürfen Sie Ihre Fahrfehler rückgängig machen.

Jeder Mensch wünscht sich irgendwann, die eigenen Missgeschicke ungeschehen zu machen. Davon kann Ihnen Kollege Wollners Mutter ein Lied singen. Doch bei *SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo* (auf gut Deutsch gesagt: Sie fahren nur Alfas) haben Sie einen entscheidenden Vorteil im Vergleich zur Realität. Sollten Sie sich mal verbremsen, Ihre Stoßstange am Vordermann verbeulen oder auf der entscheidenden Geraden vom Verfolger überholt werden, so dürfen Sie dies dank des so genannten Tiger-Effekts kinderleicht korrigieren. Ähnlich wie beim Actiontitel *Prince of Persia: Sands of Time* drehen Sie einfach die Uhr zurück und freuen sich.

IDEENREICHTUM

Neben dem Tiger-Effekt, der am rechten Bildrand angezeigt ist, setzen die italienischen Entwickler von Milestone voll auf Innovation. Sie haben mit *SCAR* nämlich das erste „CARPG", also eine Rennsimulation mit Rollenspiel-Elementen, erschaffen. Sie sammeln nach jedem erfolgreichen Überholmanöver, jeder Rundenbestzeit und jedem Sieg im Karriere-Modus Erfahrungspunkte und verbessern sich stetig. Die gewonnenen Fähigkeitspunkte verteilen Sie dann auf die neun Bereiche, wie beispielsweise Kondition oder Sicht. Fast wie in *World of Warcraft*. Und klar, dass Sie als Level-16-Fahrer keinen Level-18-Helm tragen können und sich die Level-30-Handschuhe besonders positiv auf Ihr Fahrverhalten auswirken. Hört sich vielleicht merkwürdig an, bringt aber endlich mal frischen Wind ins mächtig angestaubte Genre.

MACH SIE ALLE!

Das Fahrverhalten der Computergegner ist wirklich außergewöhnlich. Kleben Sie nämlich einem Typen am Heck, machen Sie ihn damit nervös. Je hartnäckiger Sie an einem Vordermann hängen, desto anfälliger ist dieser für Fahrfehler. Tendiert seine Ausdauerleiste gegen Null, erleidet er den K. o. und gerät ins Straucheln. Durch hektische Lenkbewegungen können Sie zudem die gegnerischen Fahrer einschüchtern und sogar ins Kiesbett drängen. Aber Vorsicht: Ihnen kann das natürlich auch widerfahren! LUKASZ CISZEWSKI

SCAR

MINDESTENS: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 580 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Milestone
	VERTRIEB:	Blackbean Games
	INTERNET:	www.milestone.it
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Online-Modus, drei Splitscreen-Spielmodi; 2 Spieler pro CD	**PC:** 1-2 Spieler; **NETZWERK:** 8 Spieler; **INTERNET:** 8 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	80%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	81%

EINZELSPIELER 80%

GUT – Gelungene und schicke Rennsimulation mit ausgefallenen Ideen.



»Italien ist Fußball-Weltmeister!«

»Schlecht besuchte Inszenierung: Alfa Romeo und Julia.«



»Führt das Feld an: Baum.«

Wett-Geschichten

Steigen Sie mit Freunden in die Kiste und lassen Sie esrichtig krachen. Denn JUICED ist ein Spiel für echte Zocker. Neben rasanten Rennveranstaltungen freut sich das Wettbüro über Ihren Einsatz.

Mann, Alter! Im letzten Rennen hast du mich echt voll versägt. Aber ich mache dir ein Angebot! Nur du und ich. Männersache. Wir treffen uns an der Rennstrecke. Der Gewinner bekommt die Karre von dem Verlierer. Alles klar?" Aber logo! Bei solchen Unterfangen sind wir doch immer dabei. Also nichts wie hin. Der arme Kerl wird schon sehen, was er davon hat. Doch es kommt alles anders. Nach dem Startschuss bügelt der Heini wie von der Tarantel gestochen davon. Dabei haben wir ihn im letzten Lauf doch mehr als alt aussehen lassen. Vielleicht hätte man sich denken können, dass der Typ auf seiner Hauspiste besser abgeht. Jetzt ist es zu spät. Bereits nach einer Runde ist der Bengel außer Sichtweite. In der krampfhaften Aufholjagd stellen wir uns zweimal quer und als wir durch das Ziel tuckern, schlabbert der Wicht schon sein Siegerbier. Na danke! Das denkt der Held sich auch, schnappt sich unsere Wagenschlüssel und verschwindet. Auf dem Fußmarsch nach Hause können wir uns überlegen, wie wir unsere Karriere retten. Mist!

UM DIE ECKE GEBRACHT

Haben Sie (noch) einen Opa? „Blöde Frage!", denken Sie sich jetzt, aber Opas sind mehr als wichtig. Immer wenn Sie die Konkurrenz mit einem fiesen Trick ins finanzielle Fiasko gekickt hat, stirbt einer Ihrer Opas und Sie bekommen 30.000 Dollar. Stopp! Lassen Sie das Arsen im Schrank! Dieser Trick funktioniert nur im Spiel. Genauer gesagt in *Juiced*. Nach einer Weile fragten wir uns, wie viele Opas der Spielcharakter eigentlich hat. Schließlich ließen wir keine Falle aus, was die Verwandtschaft auf Dauer doch arg dezimierte. Aber egal, Hauptsache die Kohle stimmt. Anfangs reicht das Bare lediglich für einen mittelmäßigen Flitzer in der untersten von insgesamt acht Rennklassen. Gut, die Gegner sind nicht allzu gewitzt, dafür fällt die Belohnung auch nicht gerade üppig aus. Das größte Hindernis bei *Juiced* sind eh Sie selbst. Wer sich im Griff hat und Preisgelder sammelt, anstatt sie gleich wieder aufs Spiel zu setzen, kommt schnell voran. Aber das dürfte den meisten schwer fallen. Um Geld und Autos zu wetten macht eben einfach verdammt Spaß. Selbst wenn danach wieder ein Großvater ins Gras beißt ...

GUTE NACHT?

Im Gegensatz zu Genre-Kollegen wie *Need for Speed Underground 2* fahren Sie bei *Juiced* auch am helllichten Tag. Das lohnt sich, schließlich ist die virtuelle Stadt An-

So spielt sich Juiced

Als Neuling hat man es in Angel City nicht leicht. Kein Auto, keine Kontakte und keine Freunde. Wir zeigen Ihnen, worauf es bei *Juiced* ankommt.

Zu Beginn empfehlen wir Ihnen den Karriere-Modus. Fahren Sie in der niedrigsten Rennklasse und achten Sie darauf, neu verfügbare Autoteile sofort einzubauen. Auch wenn die Preisgelder einen nicht vom Hocker hauen – versuchen Sie nicht, Ihr Konto mit riskanten Wetten auf Vordermann zu bringen. Mit Geduld und Spucke kommt alles von allein! Sobald Sie stolzer Besitzer eines großen Fuhrparks sind, haben Sie die Möglichkeit, bei den Spekulationen abzuräumen. Auf geht's!



gel City eine echte Schönheit. Feine Spiegeleffekte verleihen den Wolkenkratzern ein edles Antlitz, während der gezielte Einsatz des Lens-Flare-Effekts (Lichtreflexionen und -brechungen in den Linsen eines Objektivs) für authentische Rennatmosphäre sorgt. Die tadellose Engine macht *Juiced* zu einem flotten Rennerlebnis, denn nervige Ruckler und Grafik-Einbrüche gibt es nicht. Klasse!

MACH MIR DEN HENGST

Viel Zeit, um die Gegend zu bewundern, bleibt eh nicht. Der linear ansteigende Schwierigkeitsgrad fordert von Anfang an volle Konzentration, ohne dabei zu stressen. In Sachen PS geht es zunächst ziemlich gemach zur Sache. Die Klasse acht reicht bis 199 Pferdestärken und ist damit die kleinste. Sauber! In der Prototypen-Reihe tummeln sich schon mal bis zu 900 Pferdchen unter der Haube. Aber bis Sie die erreichen, bleiben etliche Spielstunden und Nerven auf dem heißen Asphalt zurück. Sind Sie bereit?

TRICKS DIR EINEN

Wie im echten Leben gibt es bei *Juiced* viele Möglichkeiten, Knete zu scheffeln. Allerdings mit dem kleinen Unterschied, dass Sie beim Titel der Spieleschmiede aus Manchester für illegale Machenschaften nicht eingebunkert werden. Im Gegenteil: Mit geschickten Mauscheleien heimsen Sie nicht nur Geld, sondern auch den Respekt der anderen Rennställe ein. Und der Ruf ist in Angel City entscheidend für Ihren Erfolg. In der Fantasie-Metropole gibt es acht Rennställe. Mit den Anführern der Truppen kommunizieren Sie per Handy und erhalten Infos zu Sonderveranstaltungen und besonderen Wetten. Diese Boni lockern den ohnehin fluffigen Spielverlauf weiter auf. Damit Sie die Bosse ernst nehmen, brauchen Sie Erfolge. Wobei jeder Chef andere Leistungen honoriert. So imponieren T. K., dem Häuptling der Urban Maulerz, lediglich Rennergebnisse, während sich der verwegene Carlos von geschickten Wetten beeindruckt zeigt. Wer während der Rennen einen heißen Reifen riskiert und spektakuläre Überholmanöver zum Besten gibt, bekommt ein paar Respektpunkte gratis. Aber Vorsicht! Wenn Sie anecken oder einen Gegner rammen, verlieren Sie etliche Zähler.

LASS EINEN FAHREN

Bei der Flut von Rennspielen ist es schwierig, aus der Masse herauszustechen. Doch die Herren von Juice Games zeigen sich erfinderisch und liefern mit *Juiced* keinen weiteren schnöden *NfS*-Klon, sondern glänzen durch frische Ideen. Neben dem ausgeklü-

JUICED

VERGLEICH

JUICED | NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 | STREET RACING SYNDICATE

PREIS/LEISTUNG		
88%	83%	85%
Klasse Wettsystem. Jede Menge Strecken und 53 Original-Autos.	Frei befahrbare Stadt. Kein Schadensmodell. Über 30 Wagen.	40 authentische Karren. 72 Veranstaltungen und 18 Boxenluder zum Sparpreis.

GRAFIK		
84%	87%	73%
Super Spiegel- und Lens-Flare-Effekte sorgen für eine plastische Umgebung.	Grandiose Lichtquellen brennen sich auf die Netzhaut. Aber nur nachts.	Schnörkellose aber stimmige Grafik mit klasse Engine.

ATMOSPHÄRE		
90%	87%	71%
Kasino-Flair auf der einen, Geschwindigkeitsgefühl auf der anderen Seite.	Verwegene Charaktere und zynische Zwischensequenzen sorgen für Stimmung.	Zweitklassige Boxenluder langweilen mit mäßigen Filmchen. Sonst gelungen.

SPIELSPASS		
88%	85%	73%
Super Süchtigmacher mit etlichen Möglichkeiten, an Kohle zu kommen.	Packendes Arcadespiel mit riesigem Umfang und jeder Menge Boni.	Stimmiges Rennvergnügen mit hoher Geschwindigkeit.
80% / 20%	90% / 10%	95% / 5%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Rasen, ROT=Tunen

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

1.100 MHz 256 MByte RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.500 MHz 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT | 2.000 MHz 1.024 MByte RAM, Geforce 6600 GT

1.024 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Damit die illegale Heizerei nicht zur Schleichfahrt mutiert, benötigen Sie 2,2 GHz Prozessor-Power, eine Radeon 9800 Pro und 512 MByte RAM. Mit einer Geforce3/4 Ti-200/4200 läuft *Juiced* auch flüssig, da nur Shader 1.0 zum Einsatz kommen und nicht alle Details dargestellt werden. Besitzer eine Geforce FX 5700 Ultra/5900 XT sollten die Streckendetails und Reflexionen auf „niedrig" herunterregeln.

PRO & CONTRA

- \+ Detailliertes Schadensmodell
- \+ Original-Autos
- \+ Cleveres Wettsystem
- \+ Pink-Slip-Option
- \+ Abwechslungsreiche Veranstaltungen
- \+ Guter Soundtrack
- \+ LAN- und Internet-Partien
- \+ Tag- und Nacht-Rennen
- \+ Sinnvolle Tuning-Möglichkeiten
- \+ Äußerst nervenaufreibend
- \+ Durchtriebene Gegner
- − Sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- − Immenser Frustfaktor
- − Knackiger Preis

gelten Wettsystem fallen die taktischen Teamrennen auf. Hierfür benötigen Sie aber ein paar Mitstreiter. Je bekannter Sie sind, desto mehr Fahrer melden sich und wollen bei Ihnen einsteigen. Blöd nur, dass die Typen nicht einmal einen eigenen Wagen mitbringen, weshalb Sie einen geeigneten Fuhrpark benötigen. Haben Sie eine passende Truppe beeinander, melden Sie sich für einen Wettkampf gegen eine gegnerische Bande an. Während der Rennen genügt ein Tastendruck, um das Verhalten der Kollegen zu verändern. Die intelligente Tastaturbelegung erlaubt es, die Taktik zu ändern, ohne den Rennverlauf zu stören. Für jeden Wettbewerb, bei denen die Computer-Freunde teilnehmen, erhalten sie Erfahrungspunkte. Deshalb lohnt es sich, die Burschen auch bei nicht allzu wichtigen Einzelrennen ins Cockpit zu setzen. Denn im späteren Spielverlauf brauchen Sie keine Frischlinge, sondern waschechte Profis.

STEHST DU AUF SLIPS?

Juiced macht aber nicht nur allein Spaß. Im Mehrspieler-Modus treten Sie gegen bis zu sechs menschliche Mitspieler via Lan oder Internet an. Verbleibende Startplätze dürfen Sie nicht mit Computer-Fahrern auffüllen. Neben den vom Karriere-Modus bekannten Disziplinen Runden- und Streckenrennen haben Sie die prickelnde Möglichkeit, um Ihre Karren zu spielen. Gut, dass geht im Einzelspiel auch, gegen menschliche Gegner ist das aber um einiges spannender. Das Ganze nennt sich Pink-Slip, ist amerikanische Umgangssprache und bedeutet so viel wie Fahrzeugpapiere. Um die geht es nämlich. Wenn Sie im Netz einen Gegner mit einem besonders tollen Schlitten finden, fordern Sie ihn heraus. Falls Sie verlieren, geht Ihre Kiste flöten. Ätsch! Besonders reizvoll: Im Netz ergaunerte PS-Monster lassen sich in der aktuellen Karriere verwenden. Aber passen Sie auf! Nur allzu schnell packt einen die Zockersucht und Ihr geliebter Fuhrpark wandert an irgendeinen Netz-Fuzzy. Sie hingegen dürfen von vorn anfangen. Das ist ärgerlich!

»Musst du unbedingt das Fenster aufmachen, wenn ich Pommes esse?«

»Pac-Man zieht eine line.«

»Momentaufnahme: überraschtes Schulkind.«

AUF DIE OHREN

Soundtechnisch hält *Juiced* das hohe Level. Grollige, authentische Motorengeräusche blasen dem Spieler genauso um die Lauscher wie fette Hip-Hop-Beats und sägende Gitarren-Attacken. Unter den Interpreten befinden sich kaum Major-Bands, sondern jede Menge Szene-Combos. Korrekt! RALPH WOLLNER

JUICED

MINDESTENS: 933 MHz, 256 MByte RAM, 2,6 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Rennspiel
SINNVOLL: 2,8 GHz, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Juice Games
	VERTRIEB:	THQ
	INTERNET:	www.thq.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	30. Juni 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Rundenrennen, Rennen von A nach B mit Pink-Slip-Option; 1 Sp./DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	84%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER

88%

SEHR GUT – Herrliches Untergrund-Gebügel mit einigen frischen Spielideen.

FAZIT

RALPH WOLLNER

Endlich mal was Neues. So intensiv wie bei *Juiced* kam das Zocker-Gefühl bislang selten über die Mattscheibe. Die Macher von *Need for Speed Underground 2* wollten eine ähnliche Szene-Atmosphäre schaffen, aber nun zeigt Juice Games im Nachhinein wie es geht. Ehrlich, müsste ich mich entscheiden, würde ich sofort *Juiced* wählen. Prickelnde Spielelemente, spannende Wetten, super Schadensmodell, sinnvolle Tuning-Möglichkeiten. Im Klartext: *Juiced* ist der beste Arcade-Racer, den es zur Zeit auf dem Markt gibt.

FAZIT

JOACHIM HESSE



In welchem Jahr lief *Pulp Fiction* an? Unser Textchef behauptete 1991, ich tippte 1994. Mein Gewinn: 5 Euro. Bei *Juiced* laufen meine Wetten hingegen wie das Leben von Kollege Wollner: Ich bekomme nichts auf die Reihe. Kaum parkt mal eine Benzinschleuder in meiner Garage, verliere ich sie auch schon gegen einen Computer-Klugscheißer. Meine dadurch auftretenden Aggressionen lindere ich, indem ich Pizzas auf die Namen von PC-Games-Redakteuren bestelle. Aber *Juiced* ist klasse. Neben *Burnout* auf Konsole mein Lieblingsrennspiel

»Der Bundeswehrskandal zieht große Kreise.«

Komm über die Runde!

Besudeln Sie nicht Papis dicke Sekretärin, sondern spielen Sie lieber mit DOMINATION: PHANTOM RENAISSANCE. Das sieht für ein Runden-Strategiespiel ausnahmsweise nicht aus wie Arsch und Friedrich.

Definitiv ist *Domination: Phantom Renaissance* eines der bis dato rasantesten Rundenstrategie-Spiele. Wenn Sie etwa einem Panzer einen Befehl zuweisen, warten Sie nicht erst auf dessen Ausführung. Noch während sich der Tank seiner Aufgabe widmet, befehligen Sie auf Wunsch weitere Einheiten. Die „Spielregeln" wurden dabei auf das Wesentliche beschränkt – es gibt keine hundert Attribute und endlose Statistiken. Auf einen Blick ist ersichtlich, wie weit eine Einheit ziehen kann, was Ihre Fähigkeiten sind und wie viele Treffer sie verkraftet. Die Bedienung ist ebenso unkompliziert. Bewegen Sie die Maus über ein Objekt, ändert der Cursor sein Aussehen und damit auch seine Funktion. Klickt man mal daneben, hilft die „Rückgängig-Taste" und dank der drei Schwierigkeitsstufen kommen Frauen, aber auch Profis auf ihre Kosten. Leicht zu kapieren, schwer zu meistern, nennt das der Hersteller. Irgendwo haben wir den Spruch schon mal gehört ...

HIER BRAUCHST DU ECHT ZEIT!

Sechs Einzelspieler-Modi stehen zur Wahl und rund 200 Stunden (kein Quatsch!) dauert es, wenn Sie alle durchspielen möchten. Es geht um den wieder entfachten Konflikt zwischen der Union Freier Nationen (Gut) und der Phantom League (Böse). Die Geschichte, mittels eingeblendeter Kästchen und Sprachausgabe erzählt, prickelt nicht wirklich. Wer also richtig mitfiebern möchte, hat Pech. Dafür rockt der Mehrspieler-Modus. Entweder zu zweit an einem Rechner, im LAN oder online zeigt sich, wer wirklich strategisches Geschick hat. Im Internet sind sogar E-Mail-Spiel-ähnliche Gefechte möglich, in denen Sie nur einmal am Tag einen Zug durchführen. Die Züge der Kontrahenten werden dabei online gespeichert. So können Sie auf Wunsch auch 50 Schlachten gleichzeitig führen. Ein weiterer Bonus: Käufer des Spiels erhalten zusätzlich einen lebenslangen Gratis-Zugang zum Massive Assault Network. AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK



Dass *Domination* trotz vereinfachter Spielmechanik mein übermenschliches Gehirn ordentlich beansprucht, freut mich. Vor allem die Einbindung geheimer Verbündeter und neutraler Städte ist ein cooler Zug. Gehört die Stadt da oben schon zum Feind? Welche Metropole wäre überhaupt strategisch gesehen ein nützlicher Verbündeter? Da qualmt die Birne. Schade ist, dass zwar tausend Spielmodi geboten sind, man die Story aber nur durch Gequatsche und kleine Textkästchen erzählt bekommt. Es ist eben nicht immer gut, wenn man sich nur auf das Wesentliche konzentriert.



»Warum haben Helikopter Blätter? Damit sie sich besser in Bäumen verstecken können.«

DOMINATION

MINDESTENS: 750 MHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD Win98	**GENRE:**	Runden-Strategie
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Wargaming.net
	VERTRIEB:	Dreamcatcher
	INTERNET:	www.domination-game.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hotseat, Netzwerk, Online via www.wargaming.net; 1 Sp./CD
PC: 1-2 Spieler **NETZWERK:** 2 Spieler **INTERNET:** 2 Spieler

DAS URTEIL

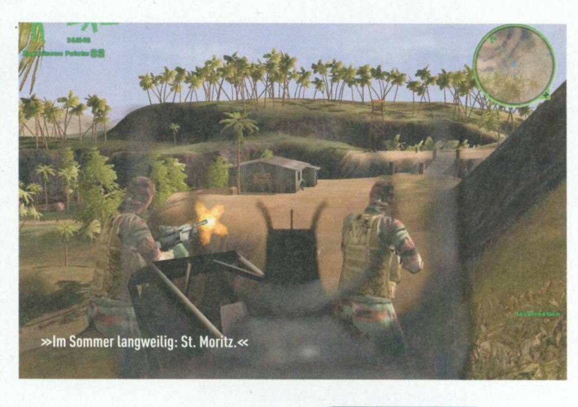
PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	80%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER 79%

GUT – Vereint das Beste aus zwei Welten und ist vor allem online richtig geil.

Delta Force Xtreme

Es soll ja Menschen geben, die sich die DDR zurückwünschen. Und obwohl die meisten Dinge, die länger als fünf Jahre her sind, heute kein Schwein mehr interessieren, hat Novalogic seinen allerersten *Delta Force*-Titel in das zeitgemäße *Joint Operations*-Gewand gekleidet. Einzelspieler stürzen sich in drei Kampagnen in 20 Missionen, die mit stetigen Geiselbefreiungen und pausenlosen Schusswechseln sehr simpel und nicht wirklich geistreich gestrickt sind. Neben Umsetzungen klassischer *Delta Force*-Aufträge legte Novalogic dem *Xtreme*-Ableger ein paar komplett neue Missionen und einen riesigen Mehrspielerpart bei. Ganze sechs Mehrspieler-Modi stehen ballerwütigen *DF*-Fans zur Verfügung. Neben den gängigen Capture-the-Flag-, Deathmatch- und King-of-the-Hill-Varianten überzeugt der echt nette Kooperations-Modus. Im *Joint Operations*-Ambiente und dem Erweiterungpack *Escalation* knallen Sie sich durch optisch unspektakuläre, aber immer noch akzeptable Szenerien und düsen mit Jeeps und Motorrädern durch die Pampa. Die hakelige Steuerung nervt zwar zunächst, doch man gewöhnt sich schnell dran. LUKASZ CISZEWSKI


»Im Sommer langweilig: St. Moritz.«

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Delta Force Xtreme ist für Einzelzocker genau das Gegenteil eines Innovations-Feuerwerks, kann aber den einen oder anderen Nostalgiker sicherlich vor den Monitor zerren. Die Mehrspieler-Vielfalt überzeugt dagegen allerdings.

DELTA FORCE XTREME

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98 **SINNVOLL:** 2,4 GHz, 512 MByte RAM	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 25,-
	ENTWICKLER:	Novalogic
	VERTRIEB:	Electronic Arts
	INTERNET:	www.novalogic.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, Koop, CtF, (Team-)King of the Hill; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

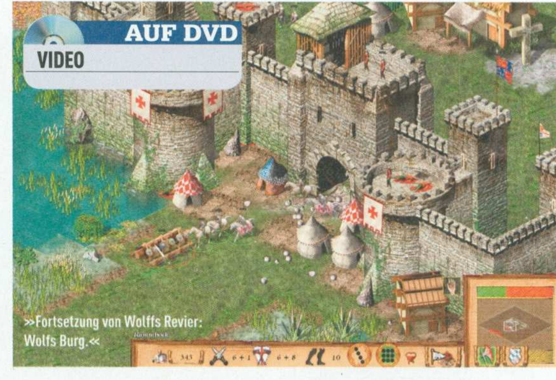
PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	76%
SOUND	66%
MEHRSPIELER	78%

EINZELSPIELER 61%

BEFRIEDIGEND – Ausgelaugter Einzelspielerpart, Mehrspieler macht's glücklich.

The Kings of the Dark Age

Ritter, Bauern, Wirtschaft und kriegerische Auseinandersetzungen – nein, die Rede ist nicht vom Arbeitskampf bei einem Schokoladenhersteller, sondern von *The Kings of the Dark Age*. Das rundenbasierte Strategiespiel im Mittelalter ist wie eine Frau. Es bringt Sie angesichts der Komplexität reichlich ins Schwitzen. Aber da stehen Sie doch drauf, oder? Sorgen Sie dafür, dass die Wirtschaft brummt, halten Sie Ihre Stiefelknechte im Zaum und scheffeln Sie Kohle, um eine große Streitmacht aufzubauen. Damit ziehen Sie durch 17 zeitintensive Missionen, die sich auf drei Kampagnen und 14 historische Schauplätze verteilen. Dürftig: Die Spielzeit verbringen Sie auf einer animierten 2D-Übersichtskarte, die sich weder zoomen noch drehen lässt. Hier ziehen Ihre Armeen in Form von Spielfiguren durch die Lande, belagern fette Burgen und verdreschen feindliche Kämpfer. Kommt es zur Konfrontation, schaltet das Spiel in einen rudimentären Echtzeit-Modus, in dem große Schlachten sehr unübersichtlich ablaufen. Sound, Musik, Sprachausgabe fielen mager aus und auch Übersicht und Bedienung gewinnen keinen Blumentopf. MARC BREHME



»Fortsetzung von Wolffs Revier: Wolfs Burg.«

FAZIT



MARC BREHME

Hardcore-Strategen, die eine Nacht mit ihrer Freundin gegen eine Partie *Lords of the Realm* tauschen würden, sind bestimmt auch von *The Kings of the Dark Age* begeistert – und lassen sich wohl nicht mal von der veralteten Präsentation abschrecken.

THE KINGS OF THE DARK AGE

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98 **SINNVOLL:** 1,2 GHz, 256 MByte RAM	**GENRE:**	Runden-Strategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Cateia Games
	VERTRIEB:	Zuxxez Entertainment
	INTERNET:	www.cateia.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deatchmatch, Team Deatchmatch; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	59%
STEUERUNG	64%
GRAFIK	53%
SOUND	66%
MEHRSPIELER	57%

EINZELSPIELER 62%

BEFRIEDIGEND – Komplexe Runden-Strategie in historischem Grafikgewand.

Absolute Blue



»Findet heute niemand mehr schön: Geweihe im Wohnzimmer.«

Der Synthesizer-Sound klingt wie ein Ausflug in die späten 80er-Jahre. Das ist keine Schande: Einige Spiele und Demos entlockten den Rechenknechten bereits damals fantastische Melodien. Perfekt für ein Spiel wie *Absolute Blue*, das Sie in das Oldie-Genre 2D-Ballerspiel entführt. Um die Menschheit zu retten, gondeln Sie mit einem Raumgleiter durch vier Sektoren. Spätestens alle drei Levels erwartet Sie ein Bossgegner. Zwischendurch plätten Sie scharenweise Feinde und sammeln Bonuspunkte. Wer nicht zu viele Kugeln schluckt, baut durch Extras seinen Kreuzer zum Schlachtschiff mit Satelliten und allem Pipapo aus. Besitzen Sie die Frontdrohne, entladen Sie gar einen Riesenlaser, indem Sie den Feuerknopf gedrückt halten. Es hängt allein von Ihren Reaktionen ab, wie viel vom Spiel Sie zu Gesicht bekommen. Wären die Angriffswellen der Gegner besser ausgeklügelt und das Punktesystem peppiger, hätte *Absolute Blue* durchaus eine noch höhere Wertung ergattert. Momentan verkaufen die deutschen Entwickler das Spiel nur als Datei über das Internet. Eine verpackte Version soll demnächst über Dtp erscheinen.

JOACHIM HESSE

FAZIT



JOACHIM HESSE

Ein feiner Shooter. Mit *Jets 'n' Guns* oder *Dovez* hält das Spiel nicht ganz mit. Auch die Punkte sind durch Speichersystem und Abschnitte, in denen Sie immer wieder ein Bonusleben ergattern können, sinnlos. Sein Geld ist es trotzdem wert.

ABSOLUTE BLUE

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 101 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Intermediaware
	VERTRIEB:	Dtp
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM, schnelle 3D-Karte	**INTERNET:**	www.intermediaware.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Nicht geprüft
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einsam geht die Welt zu Grunde. Schade drum.	**PC:** 1 Spieler	
	NETZWERK: –	
	INTERNET: –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	73%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 72%

GUT – Gelungener Raumschiff-Shooter mit Retroflair.

Uplink



»Hatte schon im Schülerausweis ein Arschgesicht: Jackie Chan.«

Ein Spiel, das wie eine abgespeckte Windows-Version aussieht und dessen Bedienung sich auch so „anfühlt" soll Laune machen? Tut es. Bei *Uplink* hacken Sie sich für diverse Auftraggeber in fremde Rechnernetze und machen sich an den Daten zu schaffen. Gegen Bezahlung. Unter anderem klauen oder löschen Sie Dateien, verhelfen jemandem nachträglich zu einem Studienabschluss oder manipulieren Strafregister. Um die Schweinereien begehen zu können, kaufen Sie immer bessere Hard- und Software, beispielsweise flinkere Modems, mehr RAM, schnellere Prozessoren, Passwort-Knacker, Firewall-Deaktivierer, Dechiffrierer. Die Cracker-Attacken selbst erfolgen unter Zeitdruck, was für Spannung sorgt. Wenn Ihr „Verfolgungs-Aufspürer" immer schneller piept, ist klar: Man sitzt Ihnen im Nacken! Es gilt also stets, sich rechtzeitig auszuklinken und Spuren zu verwischen, mit einem Log-Löscher-Programm etwa. Das ist umso wichtiger, weil *Uplink* nur automatisch speichert, nämlich sobald Sie das Spiel verlassen. Sollten Sie beim Hacken erwischt werden, geht's ab in den Knast und Sie beginnen eine komplett neue Karriere. Frustgefahr!

HARALD FRÄNKEL

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Optisch macht *Uplink* nur ungleich mehr her als Angela Merkel. In Computersysteme eindringen verspricht dafür Spaß. Gut, auf Dauer wiederholen sich die Mechanismen. Für ein paar Stunden Spannung taugen Idee und Story aber.

UPLINK

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 38 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Denkspiel
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Introversion Software
	VERTRIEB:	S.A.D. GmbH
SINNVOLL: 700 MHz, 128 MByte RAM, 38 MByte HD	**INTERNET:**	www.uplink.co.uk.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hacker sind fürchterlich einsame Schweine.	**PC:** 1 Spieler	
	NETZWERK: -	
	INTERNET: -	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	58%
SOUND	51%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 71%

GUT – Spaß mit einfachsten Mitteln: Geduldige Tüftler und Schnelldenker freut's.

Boxing Manager



Bei diesem Titel dürfen Sie getrost eine dicke Lippe riskieren. Schließlich steigt bei *Universal Boxing Manager* nicht Ihr virtuelles Ich in den Ring, sondern angeheuerte Prügelknaben. In einem auf das Nötigste reduzierten Managermenü regeln Sie die Finanzen, machen Kämpfe aus und sehen sich nach neuen Recken um. Das alles bedeutet nicht, dass der *Boxing Manager* schlecht ist. Ganz im Gegenteil. Das Spieldesign ist einfach, aber rund und ähnelt einem Knobelspiel. Im Ring haben Sie eine übersichtliche Tabelle, die Sie über den Zustand Ihres Kämpfers informiert. In einem weiteren Menü gibt es drei Fenster, mit denen Sie das Verhalten im Ring steuern. Das funktioniert einwandfrei und der Athlet setzt die Anweisungen auch sofort um. Zumindest versucht er es. Wie erwähnt, schaut man bei den Kämpfen nur zu. Geschickterweise lässt sich die Rundenzeit so beschleunigen, dass der Kampf nicht zu lange dauert und die Übersicht dennoch erhalten bleibt. Nörgler bekommen allerdings bei der Grafik und beim Sound einen Brechreiz. Uns hat das durchdachte Spielchen auf jeden Fall gefallen. Box-Fans schlagen zu! RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER



Keine Originalnamen, kein fetter Sound, nichts. Trotzdem finde ich das Spiel spaßig. Sozusagen klein, aber fein. Das Programm umfasst übrigens gerade mal zehn Megabyte und würde damit wohl fast auf einem 64er Commodore laufen ... Antesten lohnt sich!

UNIVERSAL BOXING MANAGER

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 10 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Sportmanager
PREIS:	Ca. € 10,-
ENTWICKLER:	Winterwolves
VERTRIEB:	Trend
INTERNET:	www.winterwolves.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Vor dem Ring ist nur Platz für einen menschlichen Trainer.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	54%
SOUND	58%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 66%

BEFRIEDIGEND – Bei dem Preis müssen Box-Fans einfach zuschlagen!

Deadhunt

DEMO AUF DVD



Darauf hat die Welt gewartet. Allerdings zu lange, wenn man die kantigen Monster betrachtet, die Ihnen ans Leder wollen. *Deadhunt* ist das Bindeglied zwischen *Moorhuhnjagd* und *Serious Sam*. In einer Arena rasen 40 Levels lang Zombies, Ritter und Spinnen von allen Seiten auf Sie zu. Und Sie ballern sich durch. Mit Runen-Extras laufen Sie schneller, erhöhen Ihre Schusskraft und so weiter. Adrenalin pur, aber viel zu schwer. JO

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 52 MByte HD, Win 98
HERSTELLER: REL Games (www.deadhunt.com)
GENRE: Ego-Shooter **PREIS:** Ca.€ 16,-

PREIS/LEISTUNG	57%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	61%
SOUND	49%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 56%

Jungle Fever XXL



Das Gute vorweg: Jeder Computer-Analphabet schnallt nach Sekunden, wie dieses Spiel funktioniert. Wir wetten, dass es sogar Ihre Oma schafft, den einen Knopf zu drücken, den Sie benötigen, um zu springen oder zu schwimmen. Jetzt die schlechte Nachricht: So einfach alles ist, so schnell langweilt es auch. Mit Lianen über Abgründe hüpfen war schon vor 23 Jahren bei *Jungle Hunt* aufregender. Zumindest sieht *Mordillo's Jungle Fever XXL* nett aus. JO

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 16 MByte HD, Win 98
HERSTELLER: Phenomedia/Rondomedia
GENRE: Action **PREIS:** Ca.€ 13,-

PREIS/LEISTUNG	35%
STEUERUNG	95%
GRAFIK	62%
SOUND	21%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 14%

Soda Pipes



„Du scheinst ziemlich schlau zu sein ..." Endlich ein Spiel, das Ihre Fähigkeiten erkennt und Sie trotzdem charmant belügt. Per Förderband tauchen Teile auf, mit denen Sie Rohre basteln. Durch diese fließt – warum auch immer – Limonade. Der Haken: die Rohrstücke lassen sich nicht drehen, die Zeit ist knapp und der Raum eng. Wenn die Brause auf den Boden tropft, ist Schicht im Schacht. Drei Spielmodi runden die intelligente, aber simple Knobelei ab. JO

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 21 MByte HD, Win 95
HERSTELLER: Athletic Design/Trend
GENRE: Denkspiel **PREIS:** Ca.€ 10,-

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	28%
SOUND	9%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 69%

Sea Wolves



Nach dem dritten Weltkrieg stehen die Kontinente unter Wasser. Lediglich ein paar Inselgruppen bieten Raum für die Überlebenden. Der Pirat Canoneater versucht nun, die Kontrolle an sich zu reißen. Deshalb gondeln Sie mit einem Kanonenboot los und schicken Freibeuter-Schiffe der Reihe nach auf den Meeresboden. Neben kleinerer Schalterrätsel gibt es kaum Abwechslung. Trotzdem hat die Retro-Ballerei durchaus ihren Charme. RW

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 370 MByte HD, Win 98
HERSTELLER: Alawar/Rhondomedia
GENRE: Actionspiel **PREIS:** Ca.€ 19,-

PREIS/LEISTUNG	59%
STEUERUNG	67%
GRAFIK	41%
SOUND	50%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 58%

BUDGET



»Venedigs Gondoliere kämpfen um jeden Passagier.«

Lecker Pausenboot

Die Flut der Vietnam-Spiele ist vorbei. Wer trotzdem zurück nach Asien will, freut sich über CONFLICT VIETNAM zum Sparpreis.

Nachdem Golfkrieg und Zweiter Weltkrieg als Spielethemen etwas arg strapaziert wurden, entdeckten die Entwickler dieser Welt den Vietnam-Konflikt für sich. Auch Pivotal Games sind auf diesen Zug aufgesprungen und verfrachten in *Conflict Vietnam* den Spieler in die grüne Hölle von 1968. Sie ballern aus der Ego- oder Verfolger-Perspektive auf alles, was sich bewegt, und geben Ihren drei Teamkollegen Befehle, wobei Letzteres so nervig auszuführen ist, dass man gern darauf verzichtet.

LAGERARBEIT

Sie beginnen als Frischling in einem US-Lager und quälen sich durch ein langweiliges und überaus zähes Tutorial. Dabei lernen *Conflict Vietnam*-Neulinge allerdings die Grundlagen der Steuerung kennen und Veteranen machen sich mit neuen Funktionen vertraut. Sie dürfen sich mit jedem Ho, Chi und Minh unterhalten und ziehen auf diese Weise Nebenaufträge an Land. Interessante Neuerung oder Element, das schon in Rollenspielen nur noch nervt? Das entscheidet jeder für sich. Apropos Rollenspiel: Nach jeder Mission investieren Sie gewonnene Erfahrungspunkte in den Ausbau der Fähigkeiten Ihrer Truppe.

ARG BESCHRÄNKT

Sie entschärfen Fallen, preschen mit einem Panzer durch den Wald, beschützen ganze Dörfer, klemmen sich hinter das MG eines Helikopters und haben ständig alle Hände voll zu tun. Zwar wirken Figuren und andere Objekte etwas grob und detailarm, dafür gibt es aber einige nette Grafikeffekte zu bestaunen. Das geht insgesamt in Ordnung. LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Im Ego-Shooter-Genre kann man das Rad nicht neu erfinden. Trotzdem kann man ein abwechslungsreiches Dschungel-Abenteuer auf die Beine stellen, das die Zocker für rund 15 Stunden an den Monitor fesselt. Dies beweisen die Jungs von Pivotal mit *Conflict Vietnam*. Die Grafik mag – vielleicht aufgrund ihrer Konsolenherkunft – etwas unspektakulär ausschauen, aber weil das Missionsdesign stimmt, verzeihen wir diesen technischen Makel. Die Rollenspielelemente offenbaren ebenfalls so manchen Reiz.

CONFLICT VIETNAM

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98 SE
TEST IN AUSGABE: 12/04

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 15,-
ENTWICKLER:	Pivotal Games
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	www.conflict.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einsam und allein stehen Sie im Grünen.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

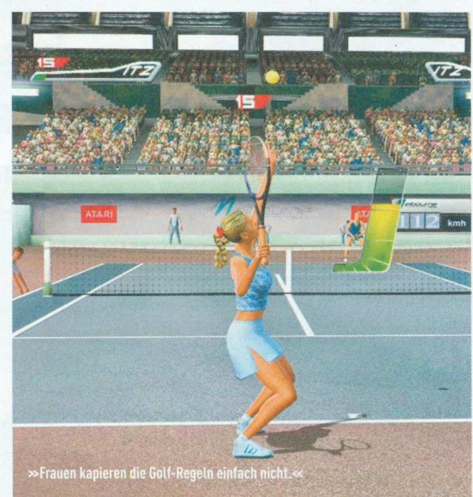
PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	74%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 70%

BEFRIEDIGEND – Ganz nette Ballerei in der grünen Hölle.

Top Spin





»Frauen kapieren die Golf-Regeln einfach nicht.«

Vor *Top Spin* gab's über eineinhalb Jahre lang keine Tennisumsetzung für den PC. Woran lag das? Vielleicht am nach wie vor grandiosen *Virtua Tennis*, vor dem die Herren Programmierer im stillen Kämmerlein kapitulierten? Egal, Atari traute sich und versuchte mit *Top Spin* den Genreprimus vom Thron zu schubsen. Dafür hat sich die Kult-Spieleschmiede Neuerungen einfallen lassen. Das ist riskant, schließlich zeichnen sich gute Tennistitel durch hohe Einsteigerfreundlichkeit und unkompliziertes, aber dennoch tiefgründiges Spielgeschehen aus.

EINEN FILZ, BITTE

Sie haben bei *Top Spin* etliche Möglichkeiten. Ganz Eilige schlüpfen in die Haut eines der 16 implementierten Tennisstars und begeben sich direkt auf den Platz. Leute mit Sitzfleisch erstellen einen eigenen Charakter und dreschen sich durch Trainingseinheiten mit Minispielchen, Sponsorenwettkämpfe und Turniere. Ziel ist es, mit dem Schützling die Spitze der Weltrangliste zu erklimmen. Auf dem Court erweist sich die Schlägerei als durchweg dynamisches Tennisspiel mit prima Steuerung und zusätzlichen Kniffen, wie etwa dem Risikoschlag. Betätigen Sie eine entsprechende Taste, erscheint ein Balken mit einer beweglichen Anzeige. Schaffen Sie es, bis zur Ballberührung die Markierung in die Mitte des Balkens zu bekommen, lässt Ihr Spieler einen mächtigen Gewinnschlag los. Die Trägheit der Athleten fühlt sich realistisch an, auch wenn etwas zu abrupte Richtungswechsel möglich sind.

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI



Segas *Virtua Tennis* hatte die Messlatte für alle kommenden Titel des weißen Sports sehr hoch gesetzt – *Top Spin* meisterte diese Hürde knapp und überzeugt durch eine exzellente Ballphysik und eine feine, detaillierte Grafik.

TOP SPIN

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98
TESTS IN AUSGABE: 12/04

GENRE:	Sportspiel
PREIS:	Ca. € 15,-
ENTWICKLER:	PAM Development
VERTRIEB:	Atari
INTERNET:	www.atari.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einzel- und Doppelspiel; 4 Spieler pro CD
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

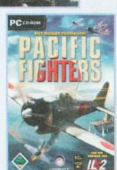
PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	84%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER 83%

SEHR GUT – Besseres PC-Tennis suchen Sie derzeit vergebens.







DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN
Asheron's Call: Throne of Destiny	Rollenspiel	Codemasters	69%	€ 30,-	4/00
Asheron's Call 2: Legions	Rollenspiel	Codemasters	83%	€ 30,-	2/03
Chrome Gold Edition	Action	Koch Media	81%	€ 20,-	10/03
Conflict Vietnam	Action	Ubisoft	70%	€ 15,-	12/04
IL 2 – Pacific Fighters	Simulation	Ubisoft	78%	€ 15,-	1/05
Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	74%	€ 15,-	10/04
Spellforce	Strategie	Koch Media	88%	€ 10,-	1/04
Sport-Pack (Tony Hawk's Pro Skater 4, Kelly Slater's Pro Surfer & Wakeboarding Unleashed)	Sportspiel	Activision	80%	€ 20,-	7/05
Top Spin	Sportspiel	Atari	83%	€ 15,-	12/04
World Championship Snooker 2004	Sportspiel	Atari	80%	€ 30,-	9/04

SEITENSPRUNG





Fauliger Zauber!

So, so ... DOOM 3 ist also ein alter Hut? Wenn Sie sich da mal nicht täuschen. Die Xbox-Fassung erlaubt nämlich, den Schocker mit zwei Spielern gleichzeitig durchzuspielen.

»Nach diesem Dreh stieg Gina Wild aus der Branche aus.«

Xbox | Wir sind sauer! Jetzt offenbart sich endlich, was id Software den PC-Spielern vorenthält: den kooperativen Mehrspieler-Modus. Sich vor Angst in die Hosen zu machen, mag allein unterhaltsam sein – zu zweit ist es eine Mördergaudi. Wer seine Xbox mit der eines Freundes verlinkt oder sich in „Xbox live" einwählt, den erwarten mehr und zähere Monster. Natürlich auch ein paar Extras. Die Koop-Variante enthält aber nicht alle 40 Levels, sondern nur die Hälfte. Sie brauchen sich also nicht tot zu ärgern und immerhin ist am PC ja auch gerade das neue Add-on *Resurrection of Evil* erschienen, in dem Ihnen Dr. Betruger noch mal einheizt. Die Unterschiede zur PC-Fassung halten sich bis auf besagten Koop-Modus in Grenzen. Kleine Änderungen im Leveldesign, weniger Spezialeffekte – das war es. Das ist bei der aufwendigen Grafik durchaus ein Kompliment für die Microsoft-Konsole. Auch am Fernseher sehen die Zombies richtig schön eklig aus, wenn sie sich aus den Schatten schälen. Die Collector's Edition inklusive der Vorgänger erscheint übrigens nicht in Deutschland. JOACHIM HESSE

DOOM 3
HERSTELLER: Vicarious Visions/id Software/Activision
INFO: www.doom3.com
WERTUNG: SEHR GUT

Eine gute Party!

Ihre neunmalklugen Teamkameraden lassen Sie in JADE EMPIRE einfach nach Ihrer Pfeife tanzen. Auch sonst wartet ein Rollenspiel der Extraklasse.



»Hallo Teufel! Ich bin Salman Rushdie und würde gern etwas über deine Fersen schreiben!«

Xbox | *Jade Empire* ist in einem fernöstlichen Fantasy-Setting angesiedelt, bietet ein actionreiches Echtzeit-Kampfsystem und fesselt mit einer Geschichte, die immer wieder überrascht. Gerade zum Ende geben sich die Wendungen die Klinke in die Hand. Klar, eine Story hat keine Hände, aber Sie wissen schon, was wir meinen. Sie beginnen als Schüler einer legendären Kampfsport-Schule, die von fiesen Säcken überfallen wird. Die Schweine entführen Ihren Meister und planen Schreckliches. Also machen Sie sich auf die Reise, um den alten Sack zu befreien. Dabei reisen Sie in der Verfolger-Perspektive durch die detaillierte Welt des Jade-Imperiums. Zwischendurch wird auch in klassischer 2D-Vertikal-Shooter-Manier auf feindliche Kampfflotten geballert. Geil! Noch geiler ist, dass Sie wie in *KotOR* richtig fies sein dürfen, was sich entscheidend auf den Spielverlauf auswirkt. Grafisch ist *Jade Empire* auch wundervoll, zumindest für Konsolen-Verhältnisse. Lediglich die häufigen Ladezeiten nerven! AHMET ISCITÜRK



JADE EMPIRE
HERSTELLER: Bioware/Microsoft Game Studios
INFO: http://jade.bioware.com
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Roboterliebe

Menschen mit der Seele eines Roboters kennen wir zur Genüge. Doch das neue Actionspiel ASTRO BOY: OMEGA FACTOR dreht den Spieß um.


»Halt noch kurz still, gleich ist der Pulli für Guido fertig.«


»Astroboy besucht seinen behinderten Bruder im Heim.«

Game Boy Advance | Am Ende des Lebenszyklus einer Konsole erscheinen die besten Spiele. Demzufolge ist der Game Boy Advance nun echt am Ende. Denn *Astro Boy* spielt sich fantastisch: Sie ballern, hüpfen und düsen herum, bis die kleine Kiste in Ihren Händen zu explodieren droht. Der Roboterjunge Astro Boy wächst schnell ans Herz. Nicht nur, weil er eine Maschine mit echten Gefühlen ist. Auch weil er dicke Waffen auf Knopfdruck für Sie sprechen lässt. Während Kanonenfutter die sieben Hauptlevels bevölkert, sollten Sie für die Bossgegner ordentliche Taktiken ausknobeln. Wer die Bonusebenen und das echte Ende freispielen will, muss sich anstrengen. Mit Speicherbatterie und deutschen Texten ist das Modul bestens ausgestattet und bekommt unsere Kaufempfehlung. Nur Vorsicht: Nicht mit dem trantütigen Namensvetter für Playstation 2 verwechseln! JOACHIM HESSE



ASTRO BOY: OMEGA FACTOR	
HERSTELLER:	Hitmaker/Treasure/THQ
INFO:	www.thq.de
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Alles für die Katz!

Alles andere als Murks ist das Abenteuerspiel LEGEND OF KAY. Im Gegenteil. Ihnen liegt als junger Abenteuerkater die ganze Welt zu Füßen.


»Nach der Neubesetzung des Esels erfolglos: Bremer Stadtmusikanten.«


»Jedes Jahr das Gleiche: Krötenwanderung.«

Playstation 2 | Die Welt ist schlecht. Das wissen wir nicht erst, seit Bayern München zum ersten Mal deutscher Meister wurde. Gorillas und Ratten beherrschen Ihre Heimatinsel, Ihr Kampfkunstmeister ist den Freuden des Brennnesselweins erlegen und Sie haben einen Kater. Der heißt Kay und mit ihm sollen Sie die Geschicke des Landes in bessere Bahnen lenken. Kinder gewöhnen sich wohl schneller als Erwachsene an die knuffigen Tiercharaktere. Kantige Bäume und die Asia-Fahrstuhlmusik beschleunigen diesen Prozess ebenfalls nicht. Doch die guten deutschen Sprecher, rasante Sprung- und Prügelorgien sowie der Wille, mehr von der Story zu erfahren, machen das größtenteils wett. Auf jeden Fall liefert das Teil den Beweis, dass schöne Spiele nicht nur aus Japan oder Amerika, sondern auch aus Hessen kommen können. Weiter so! JOACHIM HESSE

LEGEND OF KAY	
HERSTELLER:	Neon Studios/Jowood
INFO:	www.legendofkay.de
WERTUNG:	GUT

RACING GEARS ADVANCE


»Ich will nicht immer das siebte Fass am Wagen sein!«

GBA | Drängt Sie eine Corvette von der Straße, zahlen Sie es dem Trottel einfach in der nächsten Runde heim: Bessere Reifen kaufen, eine nette kleine Extrawaffe und schon wendet sich das Blatt! Mit 25 Strecken ist das Rennspiel sehr umfangreich. Ab und zu mangelt es zwar an Übersicht, doch das stört kaum. Der Vierspieler-Modus ist bestimmt gelungen, doch wer besitzt schon vier Module des Spiels? Wir jedenfalls nicht. (JO)



HERSTELLER:	Orbital Media/ZOO Digital Publishing	WERTUNG:
INFO:	www.orbitalmedia.com/rga	GUT

PSIKYO SHOOTING COLLECTION VOL. 3


»Aus im Kinderfernsehen: Fuchur leidet an Feuerstuhl.«

PS2 | Selten zocken sich Spielhallenumsetzungen so perfekt wie diese. Seit dem Jahr 2000 erwärmt 2D-Shooter *Dragon Blaze* die Herzen der Fans. Auf einem Drachen reiten Sie durch die schönsten Schussformationen der Shooter-Geschichte. Nach Wahl auch mit einem Freund. Nur als Füllmaterial in der Sammlung dient Ballerspiel *Sol Divide*. Japan-Importeure fackeln nicht lange und bestellen! (JO)

HERSTELLER:	X-nauts/Psikyo/Taito	WERTUNG:
INFO:	www.taito.co.jp/d3/cp/saikyo3/index.html	SEHR GUT

WORMS WORLD PARTY


»Tragischer Tod: Die Kinder vergaßen Papi am Strand.«

N-Gage | Wer *Worms* nicht mag, hasst vermutlich auch Sex. Mit Kampfwürmern und einem Riesenarsenal Fantasiewaffen beharken sich bis zu vier Spieler. Für Einzelgänger gibt es ebenfalls genug Missionen und Zusatz-Modi für die nächsten 100 Jahre. Der kleine Bildausschnitt erschwert allerdings das Zielen: Ein Problem, mit dem der Computergegner nicht zu kämpfen hat. Das drückt den an sich überragenden Spielspaß. (JO)

HERSTELLER:	Paragon 5/Team 17/THQ Wireless	WERTUNG:
INFO:	www.n-gage.com/worms	GUT

TRIZEAL


»Der Rasenmäher drehte im Mittelkreis durch.«

DC | Schnörkellos, solide und etwas altmodisch: Das ist *Trizeal*. Segas Dreamcast-Konsole besitzt dank stetem 2D-Shooter-Nachschub aus Japan noch immer die Existenzberechtigung. In sechs Levels machen Ihnen Horden von Gegnern das Leben schwer. Wer den arg klein geratenen Bildausschnitt vergrößern möchte, darf den Fernseher auf die Seite kippen. Kein ganz leichtes Spiel, aber empfehlenswert. (JO)

HERSTELLER:	Triangle Service	WERTUNG:
INFO:	www.triangleservice.co.jp	GUT

PC ACTION SUPER-MOD

»Wichtig: Brust raus beim Flamenco-Tanzen.«

Ein Grund zum Feuern!

Hurra, Gordon Freeman findet keine Ruhe. Im Mod RETURN OF THE RESISTANCE haben Sie nicht viel Zeit und ballern sich durch eine von Combine verseuchte Stadt aus HALF-LIFE 2, um einen Satelliten unschädlich zu machen. Gut Schuss!

Die Zitadelle ist zerstört, das Böse besiegt. Oder doch nicht? Das Ende von *Half-Life 2* lässt viele Fragen offen. Sie haben keinen Bock, bis zum Herbst auf das offizielle Add-on *Aftermath* zu warten? Dann legen wir Ihnen den Einzelspieler-Mod *Return of the Resistance* ans Herz, in dem Sie ebenfalls als Gordon Freeman unterwegs sind. Natürlich haben Sie darin wie jeder Proktologe mal wieder fett die Arschkarte gezogen. In der Stadt wimmelt es nur so von Combine-Soldaten, Zombies und anderem Gekröse, das Ihnen ans Leder will. Da hilft nur eins: Brechstange, Handgranaten und Bleispritze auspacken und immer feste drauf. Schließlich helfen Sie der Rebellion – und die hat es schwer in diesen Tagen.

ALL, GEGENWÄRTIG!

Die Combine haben tief in die Trickkiste gegriffen und sich eine neue Superwaffe besorgt. Ob Sie das Ding auf George W. Bushs Altlasten-Schrottplatz gefunden haben, ist uns nicht bekannt. Dafür wissen wir aber ganz sicher, dass die bösen Buben nicht den amerikanischen Regierungschef auf den Mond, sondern einen Satelliten ins All geschossen haben. Ob das wirklich das geringere Übel ist? Entscheiden Sie selbst! Jedenfalls brutzelt die SDI-ähnliche Waffe aus dem Weltraum die Rebellen wie Grillmaxe-Würstchen, wenn Sie nicht endlich etwas dagegen unternehmen. Glück im Unglück haben Sie aber wenigstens. Der Satellit schwirrt zwar schon herum, ist aber noch nicht einsatzfähig. Also haben Sie Zeit, das Ding zu deaktivieren, bevor die Hölle auf Erden losbricht. Und jetzt kommen Sie endlich in die Gänge, Mann, sonst klappt das nie!

SEI EIN REBELL!

Schnallen Sie den Munitionsgürtel um und entkommen Sie aus der Stadt, um die fliegende Superwaffe in einen Schrotthaufen zu verwandeln. Dass Sie bei den vermummten Polizisten der Gegenseite nicht besonders beliebt sind, ist seit Ihrem Auftritt im Hauptspiel *Half-Life 2* kein Geheimnis. Irgendwie haben es auch in *Return of the Resistance* alle auf Sie abgesehen. Wirklich alle? Na gut, fast alle! Hin und wieder treffen Sie auf Rebellen, die Seite an Seite mit Ihnen kämpfen, Ihnen Hinweise ge-


»Selbstmordattentäter bei der Generalprobe.«


»Macht Platz: Robodog.«


»Wird jetzt ambulant praktiziert: Luftröhrenschnitt.«

AUF DVD

Mod zu: Half-Life 2	
Autor: White Legion	
Filename: smc_chapter1	
Voraussetzung: Half-Life 2, Steam	
Pro + Contra:	
+ Gelegentliches Auftauchen von NPCs	
+ Rasante Buggyfahrten	
FAZIT: „Los, ran Jungs, programmieren! Wir wollen endlich Chapter 2!"	

ben oder Sie auch einfach nur zulabern. Sperren Sie dann gefälligst die Radartüten auf, schließlich brauchen Sie jede Hilfe, die Sie bekommen können. Meist sind Sie zu Fuß unterwegs, schleichen durch verlassene Straßen, kraxeln über Zäune, kriechen durch Tunnel und spähen mit der Taschenlampe in stockdunkle Abbruchhäuser.

JETZT KOMMT DIE HEIZPERIODE

Später heizen Sie auch mit dem Buggy durch die Gegend. Besonders spaßig ist das, wenn Sie unter Dauerfeuer eine enge Gasse entlangbrettern und dabei im Slalom ausgebrannten Fahrzeugwracks ausweichen – ohne vom gegnerischen Sperrfeuer zerlöchert zu werden. Wer das ohne Rempler meistert, darf sich mit dem Gutschein für das nächste ADAC-Fahrsicherheitstraining genüsslich eine fette Davidoff-Zigarre anzünden! Aber nicht einpennen dabei! Das ist anscheinend den Zombies passiert, die Ihnen in düsteren Abbruchhäusern brennend und schreiend entgegentorkeln wie Harald Juhnke zu seinen besten Zeiten. Ab und an zücken Sie Ihren Manipulator und zerren einen Stecker aus der Dose. Nein, wir reden nicht von einem Vater, der seiner 17-jährigen Tochter die Kerle vom Hals hält, sondern von schnödem Strom. Kappen Sie den, fallen Kraftfelder aus und machen den Weg frei. Typisch *Half-Life 2* eben. Wir freuten uns beim Zocken über die schaurig-schöne Atmosphäre und fiebern schon jetzt *Return of the Resistance: Chapter 2* entgegen, das in der Entwicklung ist. Insgesamt sollen mindestens drei Kapitel erscheinen. Wir sind gespannt! MARC BREHME

Info: www.sourcemapscollective.com


»So fängt das Waldsterben an: Kiefer ausgerenkt.«

INHALT

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an bb@pcaction.de.

Erfahrungsbericht

Wir haben es selbst getestet! Die Rollenspiel-Elemente im neuen HL2-Mod PLAN OF ATTACK sind große Klasse.



»Tolle Technik: Ecke direkt verwandelt.«

Half-Life 2 | Nordkorea und der Iran hantieren mit Atomwaffen und die Weltpolizei USA eilt wieder mal ungefragt den Vereinten Nationen zu Hilfe. Später mischen Russland und China mit und plötzlich attackieren feindliche Invasionstruppen zur Abwechslung mal das Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Aber nicht ohne Gegenwehr! Selbst Zivilisten greifen zu den Waffen, um ihr Heimatland zu verteidigen. Irgendwie befremdlich, dass die Story von *Plan of Attack* gar nicht so unrealistisch klingt, oder? Nicht nur die Geschichte, auch das Spielprinzip sorgt für frischen Wind. Es gibt zwei Teams und jeweils maximal vier Spielerklassen. Im Spielverlauf gewinnen Ihre Ballermänner nun an Erfahrung. Erfüllen Sie Aufgaben wie das Halten von Stellungen, gibt es Punkte und Kohle für neue Ausrüstung. Cool! AHMET ISCITÜRK/MARC BREHME

Info: www.planofattackgame.com

AUF DVD

Mod zu: Half-Life 2
Autor: POA-Team
Filename: Plan_of_Attack_Beta_1
Voraussetzung: Half-Life 2, Steam
Pro + Contra:
+ Erfahrungssystem
+ Coole Waffen

FAZIT: „Eine der ersten richtig coolen Total Conversions!"

Schwer bin ich

Counter-Strike mit einer Prise Realismus und vielen dicken Wummen: Das ist der HALF-LIFE-Mod FIREARMS.


»Typen in Uniform kommen nicht immer gut an.«

Half-Life | Die *Half-Life*-Gemeinde jubelt und wir jubeln mit! Endlich ist die Version 3 des Mehrspieler-Mods *Firearms* erschienen. Als eine der ersten Modifikationen für *Half-Life* setzte sie den Fokus auf realistische Waffen und deren Auswirkungen. Wie die russische Mafia wählen auch Sie in *Firearms* aus mittlerweile mehr als 30 internationalen Bleispritzen und einer Hand voll Granatentypen. Eine Sprintfunktion erlaubt es, kurze Strecken herumzuflitzen, damit Sniper Ihnen nicht hinterrücks in den Allerwertesten ballern wie ein Arzt dem Baby bei der ersten Impfung. Ebenfalls beachtlich: Mittels Skill-System verbessern Sie die Fähigkeiten Ihrer Soldaten und steigen in Rängen auf. MARC BREHME

Info: www.firearmsmod.de

AUF DVD

Mod zu: Half-Life
Autor: FA Team
Filename: firearms_v30_full
Voraussetzung: Half-Life
Pro + Contra:
+ Super Waffen-Skins
+ Schicke Karten

FAZIT: „Realistisch und damit auch knackig schwer."

GEWINNSPIEL

WOW! VIP-TRIP, HURRA!

www.gdynamite.de
gamesdynamite

„Wenn ich einmal Gamemaster wäre ..." Geben Sie es zu! Zumindest der Rollenspieler in Ihnen hatte schon Allmachtsphantasien! Gemeinsam mit Gamesdynamite zeigen wir Ihnen, was ein *World of Warcraft*-Gamemaster beim Entwickler wirklich um die Ohren hat.

Beantworten Sie die Gewinnspiel-Frage und gewinnen Sie einen VIP-Trip nach Paris. Dort besuchen Sie die europäische Zentrale der *WoW*-Schmiede Blizzard und haben außerdem die Möglichkeit, die geheimnisvollen Katakomben der Traumstadt Paris zu besichtigen.

Jeder Teilnehmer hat die Chance, zu gewinnen. Verraten Sie uns nur:
„Welche Rasse von *World of Warcraft* finden Sie am coolsten?"

a) Menschen
b) Gnome
c) Zwerge
d) Nachtelfen
e) Orks
f) Trolle
g) Tauren
h) Untote

Bei PC ACTION darf jeder nur einmal teilnehmen. Allerdings bietet unser Partner Gamesdynamite noch eine zweite Möglichkeit, das Glück zu zwingen. So haben Sie also die doppelte Gewinnchance. Details? Surfen Sie zu wow.gdynamite.de!

Hauen Sie doch ab!

1. und 2. Preis:
Je ein Flug mit Air France nach Paris. Dort übernachten Sie zwei Nächte in einem gemütlichen Bed & Breakfast. Höhepunkt des Aufenthalts ist der Besuch bei Blizzard, wo Ihnen das deutsche Community-Team Rede und Antwort steht. Weitere fünf Leser gewinnen je ein *World of Warcraft*-Set mit Actionfigur, T-Shirt, Pappaufsteller und Mauspad.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 30. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.









Max – der Schuft, der Frauen provoziert!

Wieder hat MAX PAYNE Probleme mit der Damenwelt. Im Mod CHRONICLES soll er die Entführung einer rassigen Schönheit aufklären. Inklusive fetter Action, neuen Schießprügeln, Molotowcocktails & coolem Zeitlupen-Modus!


»Als Erstes hatte sich das Ehepaar von seinem Scheidungsanwalt getrennt.«


»Beliebt: Seitensprung.«

Max Payne 2 | Heureka, er ist zurück! Wenn die Veröffentlichung dieses Einzelspieler-Mods von *Max Payne 2* kein Grund ist, den wortkargen Bullen wieder auf die Festplatte zu schaufeln, was dann? *Chronicles* schließt die Lücke zwischen den beiden *Max Payne*-Spielen. Unser Ledermantelträger hat die Bundesdrogenpolizei DEA verlassen, verdient seine Brötchen nun beim New York Police Department und soll einen Entführungsfall aufklären. Logisch, dass es nicht lange dauert, bis Payne seine üblichen Ermittlungsmethoden zum Einsatz bringt. Während Sie sich durch drei neue Kapitel ballern, beeindrucken Sie Gegner mit Molotowcocktails und neuen Wummen und lauschen dabei brandheißer Mucke. Natürlich fehlt der obercoole Zeitlupen-Modus in *Chronicles* nicht! Im *Matrix*-Stil pfeifen Ihnen dabei die Kugeln um die Ohren und Sie vollführen ebenso gewagte Sprünge wie der Dow-Jones-Index. Am Ende schlägt es auch noch 13! Ebenso viele neue Bonuskapitel, die nicht in die Geschichte eingebunden sind, gibt es nämlich obendrauf! Klasse! MARC BREHME

Info: http://regine.bardet.club.fr/Pages/MPCPres.html

AUF DVD

Mod zu: Max Payne 2
Autor: Corwin
Filename: MPChronicles
Voraussetzung: Max Payne 2
Pro + Contra:
+ Neue coole Waffen
+ Fette Actionsequenzen

FAZIT: „Dicker Einzelspieler-Mod, der um Nachschlag bettelt.“

Knall den Teufel an die Wand!

Wir lieben die Jungs von Doom3maps.org. Dies beruht wohl auf Gegenseitigkeit. Denn wie in jedem Monat präsentieren wir an dieser Stelle ein dickes DOOM-3-MAP-PACK für alle lichtscheuen Zombiejäger.



»Der Dämon hat ein Pentagramm zugenommen.«

»Und deshalb immer schön anschnallen!«

Doom 3 | Im Internet finden sich gute Einzelspieler-Modifikationen für *Doom 3* so selten wie Gehirnzellen in den Köpfen von republikanischen US-Politikern. Aber zum Glück gibt es fleißige Kartenmacher wie Johannes „StYl3“ Kemper. Dieser konfrontiert die Zockergemeinschaft in seinem Abenteuer „Facinghell“ mit gewohnt gruseligem Ambiente, gelungenem Missionsdesign und massig Höllenkreaturen. Doch dies ist nicht das Einzige, was unser Zulieferer Doom3maps.org für Sie zusammengestellt hat. Ferner finden Sie auf unserer DVD zwei Neuauflagen legendärer Shooter-Karten. Zum einen die Portierung der *Quake*-Map Q3DM6, die jedem Deathmatch-Fan ein Begriff sein sollte. Zum anderen erfreuen sich *Counter-Strike*-Enthusiasten an Dust, der wohl populärsten *CS*-Karte überhaupt. Als „Dead Dust“ erblickt das Wüstenszenario das Licht der *Doom 3*-Engine und weiß voll zu überzeugen. Zu guter Letzt gibt es die Deathmatch-Karte „Maya“, die Sie in antike Ruinen treibt. Bitte schön! LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.doom3maps.org

AUF DVD

Mods & Maps zu: Doom 3
Autor: Diverse
Filename: doom3maps.org
Voraussetzung: Doom 3
Pro + Contra:
+ Tolle Einzelspieler-Kampagne
+ Gelungene Kartenportierungen

FAZIT: „Ihr monatlicher Karteneinlauf für lau!“

LIES MICH!

OBLIVION


»Steht auf Mollige: Wolke Hegenbarth.«

Operation Flashpoint | Die Entwickler von *Oblivion* feilen zurzeit an der Version 1.1 ihres *Operation Flashpoint*-Mods. Der erste Abschnitt (14 von geplanten 100 Levels) ist bereits spielbar. Zocken Sie abwechslungsreiche Missionen, auf denen es mächtig rumst! Mit einem Leistungs-Update soll *Oblivion* auch auf lahmen Gurken unter 1,5 Gigahertz akzeptabel laufen. (MB)

Info: http://ofp-oblivion.de

WIZARDS' ISLANDS

Morrowind | Sie haben *The Elder Scrolls 3: Morrowind* zum wiederholten Mal durchgezockt, aber es dürstet Sie noch immer nach mehr Rollenspielkost? Dann installieren Sie doch den Mod *Wizards' Islands*. Im ersten Teil erforscht Ihr Held eine geheimnisvolle, riesige Insel. Neue Kreaturen, eigens komponierte Musikstücke, neue Zaubersprüche und eine spannende Geschichte zeigen, wie viel Mühe sich die Entwickler gegeben haben. *Wizards' Islands* verbreitet mit 20 bis 30 Stunden immensen Spielspaß. (AB)

Info: www.wizards-islands.com

ET: FORTRESS V1.3

Wolfenstein: Enemy Territory | Von dem Mod *Enemy Territory: Fortress* ist kürzlich die Version 1.3 erschienen. Die Entwickler merzten kleine Bugs aus und spendieren drei brandneue Karten. Die Aktualisierung schlägt mit 48 Megabyte zu Buche, für die Vollversion 1.3 investieren Sie 249 Megabyte Datentransfer. (MB)

Info: www.etfgame.com

GERMAN FRONT

AUF DVD


»Haben schon fast alle Berge ausgerottet: Gebirgsjäger.«

Call of Duty | Seitenwechsel! Im Mod *German Front* spielen Sie zur Abwechslung mal einen deutschen Soldaten. Und zwar im Zeitraum der Befreiung der Normandie durch die Alliierten. Auch wenn Sie Ihren Augen vielleicht wie beim Anblick von Dolly Buster nicht trauen, hier ist es die ganze und grafisch wirklich schöne Wahrheit: *German Front* bietet neue, historisch korrekte Fahrzeuge, originalgetreu nachgemachte Uniformen, neue Waffen und einen erhöhten Schwierigkeitsgrad. Also was für die ganz harten Jungs! Bereits der erste Treffer des Gegners haut Sie aus den Socken. Während die Mehrspieler-Gefechte bereits auf zahlreichen Servern laufen, gedulden sich Einzelgänger noch etwas. Aktuell arbeitet das internationale Entwicklerteam daran, „eine spannende und fordernde Einzelspieler-Kampagne" zu produzieren. Wir sind gespannt! (MB)

Info: www.germanfrontmod.de

So gut wie sechs mal Sex!

Wir können rechnen! Bei uns bekommen Sie satte 36 Bonus-Karten für WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE für lau!


»Finger weg von LSD!«



Warcraft 3 | Wir haben unsere Seele an Blizzard verkauft, um Ihnen eine besondere Freude zu machen. Auf unserer DVD schlummern alle aktuell erhältlichen offiziellen Bonus-Karten von Blizzard zu *Warcraft 3* beziehungsweise *Warcraft 3: The Frozen Throne*. Bis zu acht Spieler ziehen jeweils gegeneinander in die Schlacht. Sogar heiße Öfen gibt es mittlerweile im Fantasiereich. Zeigen Sie den anderen etwa beim Azeroth Grand Prix, wer am besten durch die unwirtliche Gegend brettern kann! MARC BREHME

Info: www.battle.net/war3/maps/war3xbonusmaps.shtml

AUF DVD

Maps zu: Warcraft 3: TFT
Autor: Blizzard
Filename: WC3Bonusmaps
Voraussetzung: Warcraft 3 bzw. WC3: TFT
Pro + Contra:
+ Abwechslungsreiche Karten
+ Viele verrückte Ideen

FAZIT: „Laden Sie Freunde ein, jetzt geht's im LAN wieder rund!"

Der goldene Schuss

Der FAR CRY-Mod TACTO überrascht mit frischen Ideen bei den Mehrspieler-Varianten. Bei einigen dreht sich dabei alles nur um die Kohle.


»Modern: Papa Ratzi.«
»Stell dich nicht so an, ich bin wirklich Proktologe.«

Far Cry | Alles neu macht der Mai. Quatsch! Wir reden nicht von einem Frühjahrsputz in Ihrer überteuerten Bruchbude, sondern von *Far Cry*. Wie wäre es denn etwa mit brandneuem Spielerlebnis, neuen Gegnern, frischen Fahrzeugen und Knarren sowie fetter Mucke auf die Lauscher? Das geht nun wirklich nicht? Doch! Mit der Mehrspieler-Modifikation *Tacto* gibt es das alles! Genau wie Dagobert Duck oder die deutsche Bank horten Sie etwa im neuen Modus „Plunder" alles Gold möglichst in der Nähe Ihrer Firmenflaggen. Goldträger sind auf der Karte angezeigt. Die verlieren ihren Reichtum, wenn man sie umlegt. Wie schnell Sie über die polierten Karten flitzen, entscheiden die Spielerklasse und das Gewicht von Rüstung und Wummen, die Sie schleppen. Krass! MARC BREHME

Info: http://threeup.ca/tacto

Das läuft ja wie geschmiert!

In der dritten Beta-Version des BATTLEFIELD VIETNAM-Mods POINT OF EXISTENCE flutscht alles noch besser als vorher. Vor allem die heißen Kämpfe um das Öl machen mit aktuellen Waffen und Fahrzeugen Laune. Auf ins Gefecht!


»Die meisten Soldaten sind keine Leuchten.«


»Bei Frauen beliebt: mobiles Nagelstudio.«

Battlefield Vietnam | Jetzt kommen wir Ihnen politisch. Nein, wir haben nicht Joschka Fischers Rede vor dem Visa-Untersuchungsausschuss auf die DVD gepackt. Auf dem Silberling schlummert vielmehr ein knallharter Konflikt zwischen Russland und Amerika. Obwohl Bush & Co. in dem *Battlefield Vietnam*-Mod *Point of Existence* nicht mitspielen, streiten sich mal wieder alle um das schwarze Gold. Jeder will die Ölfelder im Sudan! Da hauen sich beide Parteien keine Ultimaten mehr um die Ohren, sondern lassen Waffen sprechen. Bis zu 32 Spieler tummeln sich auf den Schlachtfeldern des Mehrspieler-Mods, der mit neuen Panzern, Helikoptern und Karten daherkommt. Auf unserem Silberling finden Sie den fast einen Gigabyte schweren Client V0.3 und den Patch auf V0.3.22, der hauptsächlich kleine Fehler im Spielerlebnis und Grafikbugs beseitigt. Für die nächste Version kündigten die Entwickler bereits die sudanesischen Streitkräfte an, die dann mit einem internationalen Waffenmix mitmischen. Wir sind gespannt!

MARC BREHME

Info: www.pointofexistence.com

AUF DVD

Mod zu: Battlefield Vietnam
Autor: Diverse
Filenamen: PoEv0.3Client
PoEv0.3.22_Client_Incremental
Voraussetzung: Battlefield Vietnam
Pro + Contra:
+ Abwechslungsreiche Karten
+ Interessante Story

FAZIT: „Her mit den Sudanesen!“

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNETADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer eins, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über das, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Komplette Abhandlung der Themen *Half-Life 1* und *Half-Life 2*. Ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler.
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-4.de	Fundgrube zur Nummer eins unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichen deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.

Siegen!



• Spektakuläres Pazifik Szenario
• Überarbeitete 3D-Engine



• Kämpfe Tag & Nacht - zu Lande, Wasser und zur Luft



• Über 270 authentische Fahrzeuge und Flugzeuge





»Und Falco hat sogar noch versucht auszuweichen ...«



»Hütchenspiel: Regeln nicht kapiert.«

Live for Speed S2

Gib Gummi, Alter! Wie oft haben Sie das schon gehört, wenn aufgeregte Kids mit roten Köpfen an einem Kondomautomaten gerüttelt haben? Schluss mit Zahlemann & Söhne! Wir bieten Ihnen ein latexschwangeres Vergnügen für lau. Das Gratis-Rennspiel *Live for Speed* geht in die zweite Runde. *LfS S2* bietet ein realistisches Schadensmodell, eine deutlich verbesserte Grafik und aufgebohrte Spielphysik. Von wegen nur rasen und Boxenstopps einlegen! Sie plagen sich auch mit Radaufhängung, Reifenverschleiß und dem Spritverbrauch Ihrer Kiste herum, wenn Sie gewinnen wollen. Auch der Mehrspieler-Modus gibt mächtig Gas. Bis zu 800 Spieler tummelten sich bereits gleichzeitig auf den Servern. Auf der DVD finden Sie eine Demo der Alpha-Version. Auf los geht's los! Die Vollversion erscheint voraussichtlich im Juli. MARC BREHME

Info: www.live-for-speed.de



Etwas Übung brauchte ich schon, um halbwegs unfallfrei mit Maus und Tastatur statt Lenkrad zu steuern. Dann heizte ich aber mit Bleifuß durch die Botanik und staunte über Schadensmodell und Fahrphysik. Und das ganz für lau! Beeindruckend!

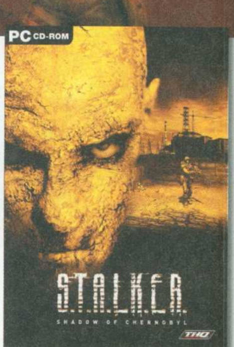
Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
BARBAR Geschicklichkeit 1,1 MByte (Spiel auf DVD)	Schon Conan liebte es, Sachen zu zerdeppern. Diesmal ist der Grobian selbst der Gejagte. Sie weichen Felsbrocken aus, die Sie zermalmen wollen, und sammeln magische Tränke.	das alte Handheldspiel namens *Helmet*.	www.cairnsgames.co.za/barbar/barbar.zip Erinnert an einen Trabant. Technisch spartanisch ausgestattet, trotzdem irgendwie faszinierend.
BEAN MACHINE Geschicklichkeit 9,6 MByte (Spiel auf DVD)	Ein 3D-Klon vom Sega-Mega-Drive-Klassiker *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine.* Im abgewandelten *Tetris*-Spielprinzip vernichten Sie farbige Bohnen durch richtiges Aufschichten. Mahlzeit!	der Klassiker *Tetris.*	www.delphigl.de *Tetris*-Klon mit schicker Grafik, Story- und Mehrspieler-Modus sowie ansteigendem Schwierigkeitsgrad.
BERNARD & HANK Jump & Run 1,6 MByte (Spiel auf DVD)	Auf Bernards und Hanks Farm will der böse Geschäftsmann National Liberal eine Fabrik bauen. Der Sack klaut die Besitzurkunde. Die zwei hüpfen los, um den Plan zu vereiteln.	alte Jump&Run-Spiele wie *Super Mario.*	www.newklear.fishhead/bnh.zip Bei diesem genialen Spiel kommt Nostalgie auf.
FOCKEMON Action 2,3 MByte (Spiel auf DVD)	Wie bei Spielen des 1. FC Nürnberg laufen auf dem Feld viele kleine Männchen planlos herum. Die ballern Sie innerhalb eines Zeitlimits ab und verewigen sich online auf einer Highscoreliste.	*Moorhuhn.*	http://fockemon.ch.vu Für psychisch Gestörte und Mitmenschen, die einmal gefahrlos Frust ablassen wollen.
GRUBENZWERGE 2 Adventure 22,4 MByte (Spiel auf DVD)	Die Grubenzwerge sind wieder in Gefahr. Obwohl es dort keine Schwiegermütter gibt, bedroht ein Drache das Dorf der Zipfelmützen. Sie retten die Kleinen und suchen den wahren Übeltäter.	der Nachfolger von *Grubenzwerge 1.*	www.grubenzwerge.de.vu Kurzes, aber spaßiges Adventure mit viel Humor.
NAPALM BOMBER 3D Geschicklichkeit 4,3 MByte (Spiel auf DVD)	*Bomberman*-Klon mit Mehrspieler-Modus für bis zu vier Zocker an einem Rechner oder im LAN. Zudem im Angebot: unterschiedliche Szenarien, diverse Boni im Spiel, Level-Editor. Prima!	das gute alte *Bomberman.*	www.delphigl.de/napalm_bomber_3d/NapalmBomber3D.exe Trotz etwas nerviger Musik sorgen Grafik und Mehrspieler-Modus für Langzeitspaß.
TIME PILOT Action 1,3 MByte (Spiel auf DVD)	Genau wie Bin Ladens Luftpiraten kontrollieren Sie ein Flugzeug. Von Beginn des 20. Jahrhunderts bis zur Gegenwart erledigen Sie Weltkriegsflieger, Kampfhubschrauber und UFOs.	ein Arcade-Shooter mit einer Hand voll Innovationen.	www.cairnsgames.co.za/download.asp?file=timepilot/timepilotexe.zip Grafisch veraltet, trotzdem ideenreich und spaßig.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

Auf der Jagd

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als KOSTENLOSES DANKESCHÖN den Ego-Shooter S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl.

Im Jahre 1986 erschütterte eine starke Explosion das Atomkraftwerk von Tschernobyl und löste eine der verheerendsten nuklearen Katastrophen der Geschichte aus. 20 Jahre vergehen, bis eines Tages eine erneute Explosion das alte Reaktorgelände in ein grellweißes Licht taucht. Doch die wahren Ursachen bleiben im Dunkeln ... Seit dieser Zeit werden ansteigende Energiestörungen beobachtet, die lokale tödliche Anomalien verursachen, gegen die selbst die beste Schutzkleidung wirkungslos ist. Im Jahre 2012 gelingt es ersten Expeditionen unter Missachtung der geltenden Gesetze, die Region zu erkunden, die nun als „die Zone" bezeichnet wird. Unter jenen, die sich hineinwagen, befinden sich die STALKER, Glücksritter und Plünderer, die ihr Leben aufs Spiel setzen, um verstrahlte Artefakte zu erlangen, die hohe Preise auf dem Schwarzmarkt versprechen. Doch sie sind nicht allein. Das ukrainische Militär ständig im Rücken, müssen die STALKER sich gegen wilde mutierte Kreaturen zur Wehr setzen, die in der Region leben, und zugleich ihre Konkurrenten bei der Jagd nach wertvollen Artefakten abhängen. Sie schlüpfen in die Schutzausrüstung des wohl wagemutigsten STALKERs und dringen noch tiefer in das Herz von Tschernobyl vor, um die wahre Vergangenheit der Zone und eine noch dunklere Zukunft zu enthüllen. Release: 31.05.2005.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

S.T.A.L.K.E.R (Art.-Nr. 002633)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA PR 18

SPIELE TIPPS

AUF DVD
EMPIRE EARTH 2: LÖSUNG

Pariah

EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.

3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!

4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.

5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.

6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.

7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.

8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.

9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE ALLE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

Hilf mir mal kurz!



LEGO STAR WARS

Gehen Sie zu **Decter's Dinner** und geben Sie die Cheats bei **Enter Code** ein. Die Charaktere können Sie anschließend unter **Characters** erwerben.

Cheats	Wirkung
BEQ82H	Prinzessin Leia
L54YUK	Rebell
A32CAM	Darth Sidious
VR832U	Disguised Clone
MS952L	Mace Windu (Episode III)
RS6E25	Clone (Episode III Walker)
N3T6P8	Clone (Episode III Swamp)
BHU72T	Clone (Episode III Pilot)
ER33JN	Clone (Episode III)
SF321Y	General Grievous
ZTY392	Grievous' Bodyguard
14PGMN	Count Dooku
EUW862	Shaak Ti
CBR954	Kit Fisto
DP55MV	Ki-Adi Hundi
A725X4	Luminara
LA811Y	Bobba Fett
PL47NH	Jango Fett
XZNR21	Super Battle Droid
LK42U6	Battle Droid (Geonosis)
19D7NB	Geonosian
F8B4L6	Clone
H35TUX	Darth Mual
92UJ7D	Padme
PP43JX	Royal Guard
DH382U	Droideka
EN11K5	Battle Droid (Commander)
987UYR	Battle Droid
KF999A	Battle Droid (Security)
R840JU	PK Droid
U63B2A	Gonk Droid

Die folgenden Cheats können Sie nach der Eingabe im **Extras-Menü** an- und ausstellen.

Cheats	Wirkung
NR37W1	Ulkige Blaster
L449HD	Klassische Blaster
IG72X4	Große Blaster
SHRUB1	Schrubber
PUCEAT	Teetassen
LD116B	Minikit-Detector
RP924W	Schnurrbärte
YD77GC	Rotes Lichtschwert
MS999Q	Silhouetten
4PR28U	Unbesiegbarkeit

JUICED

Geben Sie **Pint** im Cheat-Menü ein. Prompt erhalten Sie komplett alle die Strecken und Autos mit allem Pipapo.

SWAT 4

Wechseln Sie im Spielverzeichnis in den Ordner **\content\System** und öffnen Sie die Datei **swat4.ini** mit einem Texteditor. Ändern Sie im folgenden Abschnitt das Wort hinter dem Gleichheitszeichen wie gezeigt:
[Engine.GameEngine]
EnableDevTools=**True**

Beginnen Sie eine Mission, öffnen Sie die Konsole mit der **Zirkumflex**-Taste (^) und geben Sie die Cheats ein:

Cheats	Wirkung
god	Unverwundbarkeit
fly	Flugmodus
ghost	Flugmodus, durch Wände gehen
walk	Fliegen, Ghost ausschalten
behindview 1/0	Beobachter-Perspektive an/aus
invisible 1/0	Unsichtbarkeit an/aus

Mit **open** und einem Kartennamen dahinter wechseln Sie in einen anderen Level.

Kartenliste	
SP-ABomb	SP-FoodWall
SP-ArmsDeal	SP-Hospital
SP-AutoGarage	SP-Hotel
SP-Casino	SP-JewelryHeist
SP-ConvenienceStore	SP-RedLibrary
SP-DNA	SP-Tenement
SP-FairFaxResidence	SP-Training
	swat_splashscene

PARIAH

Gehen Sie im Hauptmenü in die „Einstellungen" und wählen Sie „Cheats". Tippen Sie **GameStopPwnage** ein, um den Gamestop-Mehrspieler-Level freizuschalten. Während des Spielens die **Tabulatortaste** drücken. Es öffnet sich eine Eingabezeile, dort die Cheats eingeben:

Cheats	Wirkung
god	Unverwundbarkeit
ghost	Durch Wände gehen, Flugmodus
fly	Flugmodus
loaded	Alle Waffen
behindview 1/0	Beobachter-Perspektive ein/aus
allammo	Volle Munition
walk	Fly und Ghost ausschalten
slomo x	Spielgeschwindigkeit auf x setzen
demorec x	Demo x aufnehmen
demoplay x	Demo x abspielen
demostop	Aufnahme beenden
quit	Spiel beenden
map	Karte wechseln
freecamera 1/0	Freie Kamera ein/aus

Bei den **demo**-Befehlen ersetzen Sie **x** durch einen Namen, hinter **slomo** durch eine Zahl. Um in ein anders Kapitel zu wechseln, geben Sie **map sp-chapter_01** ein, wobei die Zahl am Ende nur zwischen **01** und **18** liegen darf.

MAUS TROPHY

Stellen Sie im Menü „Volumen" den Lautstärkeregler auf 0 und drücken Sie dann folgende Tastenkombination:
Einfügen, Bild ab, Bild auf, Entfernen

Nach richtiger Eingabe ist die Musik-Lautstärke nun auf zehn, der Cheat-Modus ist aktiviert. Um von einem Level zum nächsten zu gelangen, im laufenden Spiel folgende Tasten auf dem Ziffernblock gleichzeitig drücken:

Bild auf, Bild ab, –
Bild auf, Bild ab, +

SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY

Suchen Sie nach dem Ordner **Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\ Profiles**, gehen Sie in den Ordner des von Ihnen verwendeten Profils und öffnen Sie die **.ini**-Datei mit einem Texteditor. Schreiben Sie hinter die dort aufgeführten Tasten einfach einen der Cheats, um im Spiel die jeweilige Wirkung per Tastendruck zu erzeugen.

Beispiel: Um während des Spielens mit der Taste **9** die Unverwundbarkeit an- und auszustellen, sieht die Zeile so aus:
9=invincible

Cheats	Wirkung
fly	Flugmodus
ghost	Flugmodus, durch Wände gehen
walk	Fliegen und Ghost abstellen
ammo	Volles Magazin
health	Heilen
invisible	Unsichtbar
invincible	Unverwundbar
summon echeloningredient.ewallmine	Haftmine
summon echeloningredient.eflashbang	Spawn flashbang
summon echeloningredient.efraggrenade	Spawn frag grenade
summon echeloningredient.esmokegrenade	Spawn smoke grenade
summon echeloningredient.estickycamera	Spawn sticky camera
summon echeloningredient.estickyshocker	Spawn sticky shocker
summon echeloningredient.eringairfoilround	Ringflächengeschoss

Pariah

„Dr. Mason – bitte in den Operationssaal! Bringen Sie Plasmawerfer und Frag-Gewehr mit. Ihr nächster Patient ist ein Shrout!" – Keine Frage, PARIAH rockt reichlich was weg. Wir geben Ihnen das Komplettlösungsrezept für Kassen- und Privatpatienten.

GRUNDLAGEN

Arztbesteck

Dr. Masons Arbeitsgeräte haben es ganz schön in sich und mit den richtigen Verbesserungen sind die einzelnen Wummen noch besser. Die nötigen Energiekerne finden Sie in den einzelnen Levels verteilt. Unsere Empfehlung: Da Sie meistens mit dem Standardgewehr Bulldog hantieren, investieren Sie die ersten Punkte in den Feuerbeschleuniger und Rückstoßstabilisator. Sobald Sie das Scharfschützengewehr besitzen, leisten Sie sich dafür schnellstens den Sichtverstärker und das erweiterte Magazin. Bis zum Ende des Spiels sollten Sie außer diesen beiden Waffen auf jeden Fall auch den Plasma- und Raketenwerfer und nach Möglichkeit auch den Granatwerfer erweitert haben.

Fiese Überraschungen

Achten Sie in den Levels auf explosive Fässer, Bodenminen, Giftfallen. Wer es geschickt anstellt, lockt die Gegner in solche Bereiche hinein, das spart oft Munition.

Trefferzonen und Regeneration

Die Gegner sind meist gut gepanzert, jedoch ist der Kopf eine Schwachstelle. Dort genügen wenige Treffer, um einen Bösewicht zu überwältigen. Wenn Sie selbst Schaden erleiden, denken Sie daran, dass sich ein Feld Ihrer Energieanzeige nach kurzer Zeit regeneriert, selbst wenn es nur noch minimal vorhanden ist. Da Heilgeräte rar und nicht unbegrenzt aufzunehmen sind, merken Sie sich die Fundorte und kehren bei Bedarf dorthin zurück. Dies geht nur innerhalb eines Levels.

KOMPLETTLÖSUNG

1 – Absturzstelle

Verteidigen Sie Stubbs – Nachdem das Geschütz mithilfe des Schalters rechts davon ausgeknipst ist, lauern auf dem Rückweg zum Zaun einige Scavenger. Auf dem weiteren Weg nach oben lassen sich die Gegner schon aus großer Entfernung wegpusten. Einfach einen Felsen als Deckung benutzen und die Kerle anvisieren. Achtung, hinter einer Biegung lauert links an der Felswand ein weiterer Scavenger.

2 – Wald

Finden Sie Karina – Am Start lauert Dr. Mason den patrouillierenden Gegnern auf. Sofort nach dem ersten Schuss zeigt sich das restliche Pack. Im Schutz der Felsen arbeiten Sie sich an die Kerle heran. Hinter dem Wrack im Fluss stürzt Ihnen eine Horde Scavenger entgegen. Den Granatwerfer noch aufsparen – der Bulldog-Prügel reicht. Links am Ufer marschieren Sie weiter. Auf dem Turmgebäude steht ein rotes Fass; geht das hoch, reißt es den Gegner daneben mit ins Unglück. Am verminten Hohlweg gehen Sie links durch den Felsengang. Am Ende befindet sich eine Plattform samt Schalter, der die Brückentore entriegelt. Anschließend rechts die Felsen runterhüpfen und die Scavenger an der Brücke (Vorsicht vor dem Flammenwerfer!) ausschalten. Wer will, feuert auf die maroden Pfeiler des zweiten Turms – das bringt ihn zum Einsturz. Bei der nächsten Anlage laden weitere Fässer auf den Plattformen zur explosiven Gegnerbeseitigung ein. Locken Sie die nächsten Söldner von den Installationen runter, indem Sie unter den Pfeilern umherlaufen – die Burschen verlassen ihre Deckung, um Sie zu suchen.

3 – Reservoir

Aktivieren Sie die Gondel – Hinter der ersten Tür geht's ab, vor allem der Scharfschütze ist lästig. Nehmen Sie den Kerl schnell auseinander. Achtung, hinter der nächsten Tür ist ein Flammenwerfer postiert – den Granatwerfer dafür bereithalten. Anschließend die Leiter runter und die beiden Wachen erledigen, die den Schalter bewachen. Flitzen Sie zurück zum Schalter für die Gondel, auf dem Steg gegenüber erwartet man Sie schon. Zeit, das erbeutete Frag-Gewehr zu benutzen.

Die Sperre entriegeln – Am Ende des Lifts lauert eine Wache. Im offenen Bereich die Deckung der Säulen nutzen und schnell die Stege passieren. Nach dem ersten Speicherpunkt kommt Ihnen auf dem nächsten Steg eine Gruppe Scavenger entgegen. Setzen Sie jetzt den Granatwerfer ein. Hinter der Doppeltreppe ist ein weiterer Lift – die Fahrt bleibt ruhig, kurz vor Ende tauchen jedoch rechts Scavenger auf. Achtung, einer postiert sich oberhalb auf einem Steg. Im kleinen Büro führt eine Leiter hinauf – oben ist der Schalter für die Sperre, bewacht.

Verlassen Sie das Reservoir – Vorsicht bei der Liftfahrt, Scavenger tauchen an Balkonen und auf den Stegen auf, ein Flammenwerfer macht Ärger. Bleiben Sie auf der Plattform in Bewegung und feuern Sie auf die explosiven Fässer, um so die Gegner zu erledigen. Bei der Lasersperre an der Treppe achten Sie auf die Fässer, die von oben herankommen. Springen Sie in Deckung, die Explosion löst das Problem. Ein Stück dahinter ist der Levelausgang.

4 – Flucht aus dem Reservoir

Zum Fahrzeug vorkämpfen – Sofort auf die Fässer am Boden feuern, hinter denen sich die Scavenger verschanzen. Achtung,



Solche Konstruktionen bringen Sie zum Einsturz, wenn Sie auf die brüchigen Teile (1) feuern. Selbst mit der Standardwaffe klappt das ganz wunderbar.



Wenn der Flammenwerfer (1) kurz vorm Ableben ist, versucht er, Sie mit einem Kamikazeangriff zu überrennen. Weichen Sie zurück, um der Explosion zu entgehen.



Behalten Sie die Brücke stets im Blick. Kommt ein gegnerisches Fahrzeug in Sicht, gibt es eine volle Ladung mit dem Bordgeschütz – Operation gelungen, virtueller Gegner tot.



Locken Sie die Gegner im Tal aus ihren Verstecken. Danach setzen Sie im oberen Bunker den Alarm außer Betrieb. Dort finden Sie auch endlich das Scharfschützengewehr.

im Hof beim Fahrzeug lauern jede Menge Gegner mit Granatwerfern. Sobald Sie ins Gefährt einsteigen, tauchen neue Schergen auf – nicht lange damit aufgehalten, gleich durch den Zaun brettern. Bei der Toranlage ist der Schalter gut bewacht. Zu Fuß säubern Sie das Areal. Wird der Schalter gedrückt, tauchen auf der Tormauer neue Feinde auf, außerdem wehren Sie ein gegnerisches Fahrzeug ab (schnell ins eigene Vehikel auf den Beifahrersitz rein und losballern). Bei der Straßensperre aus Kisten geht es zu Fuß weiter. Auf der Brücke erscheint nach Ableben der Wachen ein Fahrzeug, das Sie mit dem Granatwerfer ausschalten. Kurz hinter der Biegung taucht noch ein Scavenger mit fahrbarem Untersatz auf. Das nächste Tor ist wieder bewacht. Die feindlichen Granatwerfer sind lästig, schalten Sie diese Typen zuerst aus.

5 – Verfolgungsjagd

Begeben Sie sich zum Kommunikationsturm – Mit der Kanone die gegnerischen Fahrzeuge ausschalten. Gott sei Dank sind die Geschosse ferngelenkt, was das Zielen erheblich erleichtert. Blicken Sie sich vor allem während der Fahrt um, da die Scavenger meist aus dem Hinterhalt angreifen. Im „Nahkampf" setzen Sie das MG ein, um nicht durch die Explosionen selber Schaden zu erleiden.

6 – Kommunikationsturm

Infiltrieren Sie den Kommunikationsturm – Im Tal wartet eine Gegnerhorde auf Dr. Mason. Oben im Bunker den Alarm deaktivieren. Vergessen Sie dort nicht das Scharfschützengewehr, das sofort zum Einsatz kommt. In der Komm-Anlage ist im Außenbereich auf der linken Seite eine Schaltkonsole, die das untere Tor öffnet. Hinter den Kisten dort ist ein Energiekern versteckt. Weiter geht es in die Bunkeranlage hinein – ein Lift befördert Sie nach oben zum Kommunikationsraum.

7 – Generatorraum

Reaktivieren Sie die Verteidigungssysteme – Am Bunkereingang ist nun eine Luke offen, dort hinein! Den Flammenwerfer-Typen schon von oben ausschalten. Gehen Sie unten von der Leiter nach hinten weg. Zwischen zwei Konsolen führt eine kleine Öffnung weiter zu einem Energiekern. Zurück bei der Leiter führt der Hauptweg zum Kontrollraum für den Luftschacht-Aufzug. An der hintersten Konsole ist der Schalter. Bei den Generatoren locken Sie die Gegner zu den explosiven Fässern. Wenn Ruhe herrscht, schnappen Sie sich den etwas abseits liegenden Energiekern, bevor Sie die Generatoren aktivieren. Zu Karina zurückkehren.

8 – Kreuzung

Finden Sie Karina – Verschwenden Sie zunächst keine Munition an den getarnten Gegner. Sobald der Plasmawerfer Ihnen gehört, setzen Sie ihn ein. Der Bahnhofsvorplatz wimmelt vor gegnerischen Plasmawerfer-Soldaten. Wenn die unfreundlichen Jungs ihre Schutzschilde benutzen, hilft der Granatwerfer weiter.

9 – Zug

Durch den Zug kämpfen – Unbedingt die Deckung der Kisten ausnutzen, um dem feindlichen Beschuss zu entgehen. Achten Sie auf die neu auftretenden Raketenwerfer. Im Waggon mit der vermeintlichen Sackgasse führt eine Hüpfeinlage über Kisten nach oben weiter.

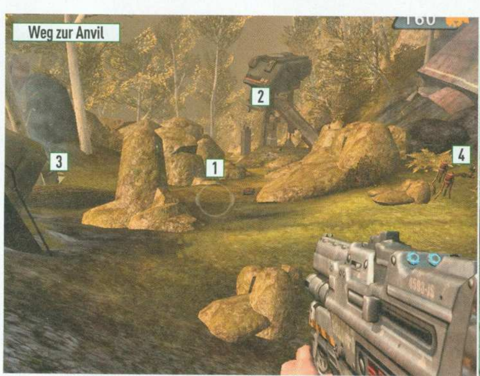
Luftkampfschiffe abwehren – Das erste Schiff ballern Sie mit der Bordkanone



In den engen Gängen der Innenlevels ist die Standardwaffe Bulldog ein effektives Werkzeug, vor allem, wenn sie mit den drei erhältlichen Aufwertungen versehen ist.



In einem der Waggons des Güterzugs finden Sie an dieser Stelle einen Ausweg aus der vermeintlichen Sackgasse. Ein kurze Hüpfeinlage – und schon sind Sie auf dem Dach.



Sobald Sie ins Tal laufen, tauchen hinter den Felsen (1) etliche Söldner auf. Auf dem Turm ist ein Geschütz (2), links ein Bunkerzugang (3) und rechts eine Gasfalle (4).



Achten Sie auf solche Zugänge zu den Lüftungsschächten (1). Darin finden Sie meistens Munition oder auch die begehrten Energiekerne für die Waffen-Verbesserungen.

weg. Das zweite Gefährt fliegt vorbei und wirft Gegner ab. Danach kehrt es um und Sie erledigen es. Die Schiffe drei, sechs und acht lassen sich mit dem Geschütz zerstören, die Schiffe vier, fünf und sieben fliegen vorbei und laden Soldaten ab.

10 – Weg zur Anvil

Finden Sie einen Weg in den Anvil-Innenhof – Das Tal sieht ruhig aus, ist es aber nicht. Achten Sie auf Raketenwerfer und den Geschützturm. Die brüchigen Säulen bringen bei gezieltem Feuer den Turm zum Einsturz. Aktivieren Sie den Schalter am Lüftungszugang links. Ein Kriechgang führt weiter. Sie holen dort die Ausrüstung, aktivieren den Schalter und ziehen sich in den Gang zurück. Auf der anderen Seite bei der offenen Tür warten fiese Typen. Schüsse auf die explosiven Fässer beseitigen das Problem. Weiter ins Tal hinunter, rechter Hand ist erneut ein Bunkerzugang, der in einen Kontrollraum mit Kriechgang führt. Sacken Sie links den Energiekern ein, der rechte Gang führt in eine Kammer und zur Leiter zurück. Zerstören Sie den zweiten Geschützturm wie zuvor durch Beschuss der Säulen. Kämpfen Sie sich bis zum Eingang vor – erscheint das neue Missionsziel, ist der dritte Schachtzugang freigeschaltet.

Entriegeln Sie die Anvil-Türen – Eliminieren Sie die Wachmannschaft und drücken Sie den Schalter. Sofort Deckung suchen, oben erscheinen neue Zielscheiben.

11 – Anvil-Innenhof

Infiltrieren Sie Anvil – Den Raketenwerfer hauptsächlich gegen die fliegenden Drohnen einsetzen, ansonsten sind auch der Plasmawerfer und das Scharfschützengewehr effektiv. Im unterirdischen Bereich ist ein Energiekern im Lüftungsschacht versteckt. Am Ende des Außenbereichs gelangen Sie in einen Konsolenraum über einem Fahrzeug. Raus aus dem Fenster, rein ins Vehikel. Stets nach den Flitzern Ausschau halten. Sind alle erledigt, öffnen sich die Haupttore. Dort rein.

12 – Im Innern der Anvil

Kämpfen Sie sich durch die Anlage – Hier herrscht das Chaos, halten Sie primär Ausschau nach den Flugdrohnen, danach kümmern Sie sich um das restliche Gesocks. Ein Luftschacht im Büro des Komplexes führt zu einem Energiekern. Wollen Sie alle Annehmlichkeiten aufstöbern, schauen Sie in jede Nische, ob nicht ein Gang um die Ecke führt oder sich ein Schacht auftut. Klappern Sie einen Komplex nach dem anderen ab, zum Schluss landen Sie in einem Lift, der den Level beendet.

13 – Landungsschiff

Zerstören Sie die anfliegenden Raketen – An der Luke postieren und die Raketen mit der Bulldog-Waffe abfangen. Danach die Laserkanonen mit dem Raketenwerfer zerlegen. Warten Sie mit dem Entern bis die Schiffe nahe beieinander sind, nicht dass Sie im Abgrund landen. Kämpfen Sie sich nach oben vor und besteigen Sie die kleine Plattform, die Sie ins Schiffsinnere bringt. Jetzt ist Nahkampf-Zeit, am besten mit Bulldog und Granatwerfer.

14 – Wüstendonner

Finden Sie Karina – Es geht sofort zur Sache, bleiben Sie in Bewegung und schalten Sie mit Granat- und Plasmawerfer die anrückenden Söldner aus. Wer flink ist, schnappt sich eines der Vehikel. Achtung, vor der Sperre am Canyon ist es ratsam, abzusteigen und das Scharfschützengewehr einzusetzen. Mit der nächsten Wasp



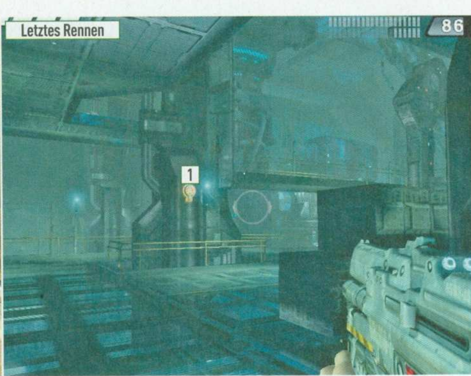
Die Raketen (1) kommen immer aus dem Heck des Landungsschiffs. Bleiben Sie einfach in der Luke stehen und absolvieren Sie das „Tontaubenschießen" in aller Ruhe.



Gegnerische Söldner mit Raketenwerfern versperren hier den Weg (1). Mithilfe des Sichtverstärkers am Scharfschützengewehr spüren Sie die bösen Buben im Handumdrehen auf.



Auf der Flucht vor Stocktons Truppen geht es in der Industrieanlage in dieses unscheinbare Gebäude (1) hinein. Kurz dahinter wartet bereits der Ausweg aus diesem Level.



Auf dieser Plattform schrillt ein Alarm (1). Bleiben Sie in Deckung und achten Sie auf die oberen Stege – dort tauchen scharenweise gegnerische Soldaten auf.

geht es weiter zur Basis. Dort steigen Sie ebenfalls vorher ab und räumen das Gelände von Gegnern frei. Am Gebäude angekommen, tauchen plötzlich im Rücken neue Söldner auf – bleiben Sie beim Haus und lassen Sie die Typen rankommen. Das feindliche Fahrzeug mit dem Raketenwerfer zerfetzen. Hinter dem Durchgang rechts halten, den Hang hoch.

Deaktivieren Sie die Verteidigungssysteme – Rechts um die Basis herumlaufen, dabei auf die Minen im Boden achten. Betätigen Sie im kleinen Bunker auf dem Hügel den Schalter, sofort kommen weitere Gegner rein. Den Weg zurück und den verminten Sandweg zum Turmeingang weiterlaufen. Oben im Turm ist der Schalter für die Verteidigungsanlage. Jetzt nur noch durch das Haupttor hindurch.

15 – Wettlauf zum Sperrwerk

Fliehen Sie vor Stockton – Flitzen Sie durch die gegnerischen Reihen durch bis zum Gebäude. Dort lässt sich die Deckung ausnutzen, um mit den Söldnern aufzuräumen. Hinter dem Durchgang gleich links am Pfeiler in Deckung gehen. Mit Plasmawerfer und Scharfschützengewehr für Ruhe sorgen. Rechts vom Durchgang finden Sie einen weiteren Energiekern. Auf der linken Seite geht es dann hinter den Tanks weiter. Dringen Sie in das Gebäude A2-5E ein. Auf der anderen Seite warten auf den Stegen schon weitere Zielscheiben und ein Energiekern auf Sie.

16 – Letztes Rennen

Entkommen Sie Stockton – Setzen Sie möglichst keine Granaten ein, aus den Fässern strömt Gas – der Plasmawerfer ist die ideale Waffe auf dem Steg. Auf der letzten Plattform geht ein Alarm los. Bleiben Sie in Deckung – von oben tauchen wellenartig Söldner auf. Sobald diese besiegt sind, öffnet sich das Gittertor. Dahinter kommt noch ein großer Gegnertupp in Sicht, benutzen Sie aus großer Entfernung das Scharfschützengewehr und auf mittlerer Distanz den Granatwerfer. Schalten Sie im oberen Gang den Alarm ab.

17 – Stocktons letztes Gefecht

Besiegen Sie Stockton – Sobald Stockton mit dem Raketenwerfer auf Sie feuert, weichen Sie dem Geschoss aus. Geht er zur Energiewaffe über, hocken Sie sich hin. Feuern Sie mit dem Granat- oder Raketenwerfer auf Stockton. Hat er genug eingesteckt, will er sich an den Virenapparaten regenerieren. Dafür ist der Schutzschild kurzzeitig zu deaktivieren. Feuern Sie mit der Bulldog-Waffe oder dem Plasmagewehr auf den roten Kern des Apparates. Wiederholen Sie das Spielchen, bis alle Virenapparate zerstört sind. Jetzt kann sich Stockton nicht mehr regenerieren.

18 – Shroud enthüllt

Laden Sie die Viruskraft an den Shroud-Generatoren auf – Das Geschütz in dem Level deaktivieren Sie im Nebenraum. An einem der Generatoren ist ein Schalter (links).

Die Shroud-Assassinen – Bleiben Sie immer in Bewegung. Achten Sie auf die schimmernden Umrisse der Assassinen. Wenn die Queen sich mithilfe der Strahlen auflädt, feuern Sie auf die Energiekugel um sie herum und auf die am Ende der Strahlen befindlichen Assassinen. Es dauert einige Minuten, bis Sie auf diese Weise die Shroud-Queen klein bekommen, aber es geht. Sinkt Ihre Lebensenergie unter 50 %, regenerieren Sie sich an einem der verschiedenen Terminals im Saal.

STEFAN WEISS



Wenn Stockton (1) angeschlagen ist, erscheint dieser Schild um ihn. Jetzt zerstören Sie schleunigst einen der Regenerationsapparate, bevor diese wieder geschützt sind.



Die Energiestrahlen verraten die Standorte der Assassinen. Lassen Sie es nie so weit wie hier auf dem Bild kommen, die Energiekugel der Queen ist fast aufgeladen und damit tödlich.

Stronghold 2

Sie glauben, den Thron zu besteigen sei ein Kinderspiel? Eure Lordschaft belieben wohl zu scherzen! Ob Sie in STRONGHOLD 2 dem König die Stirn bieten oder den Schwanz einziehen, ist egal: Feuern Sie Ihren Berater, hier bekommen Sie handfeste Tipps mit auf den Weg.

BAUTIPPS

▮ Für gewöhnlich stehen Sie von Beginn einer Mission an unter Zeitdruck, da in der Ferne bereits die nächste Invasionsarmee anrückt oder der Termin der geforderten Rohstofflieferung knapp gewählt ist. Für eine sofort effektiv arbeitende Wirtschaft ohne Zeitverlust platzieren Sie zunächst so viele Gebäude wie möglich im Pause-Modus, so weit eben das Startmaterial reicht, und lassen dann erst das Spiel anlaufen.

▮ Halten Sie die Bevölkerungszahl in der Startphase niedrig; ein neues Haus bedeutet zusätzliche acht hungrige Mäuler. Solange sich Bauern am Feuer wärmen, haben Sie genug Arbeitskräfte und über Überschuss freut sich höchstens Ihr Militär. Mit Häuserabreißen kriegen Sie die Tagediebe auch nicht vom Hals. Aber wenn die Stimmung den Bach runtergeht, sinkt die Bevölkerungszahl.

▮ Luxusspeisen, etwa von Schweinefarmen oder aus Fischteichen, lohnen sich nur in Zusammenhang mit einer Burgküche oder für den Verkauf. Die damit abgehaltenen Festmahle bringen Ihnen Ehre, nicht aber volle Bäuche für die Bauern. Diese Betriebe können also warten, bis Ihnen die zusätzliche Ehre etwas bringt.

▮ Legen Sie erst im Nachhinein Jauchegruben, Wachposten und Falknerstände an. Sie sehen an den Misthaufen und Symbolen, wo die Dienste vonnöten sind. Bei nur auf gut Glück gebauten Ständen kann es passieren, dass die Entfernung zum Einsatzort um wenige Meter zu groß ist und die Bevölkerung deshalb sauer reagiert. Ärgerlich für Sie, da Sie nun noch ein zweites Gebäude zimmern.

▮ Achten Sie auf kurze Wege. Bauen Sie Vorratslager klug in der Nähe der wichtigen Ressourcen. Ihre Lieferanten kommen übrigens fast überall durch, auch wenn die Gebäude sehr eng stehen.

▮ Nutzen Sie die Umgebung (wie dichte Wälder oder Berge) als natürliche Begrenzung Ihrer Burg. Das spart Material und Zeit. Zudem kommen Feinde nicht mal mit Belagerungsmaschinen an den Hindernissen vorbei.

▮ Für den Anfang genügt eine einfache Mauer. Hauptsache, Sie haben erst mal Schutz vor wilden Tieren und kleinen Überfällen. Die Wälle verbreitern Sie anschließend nach Gutdünken oder ersetzen sie durch hochwertige Steinmauern. In fortgeschrittenen Missionen kaufen Sie gleich zu Beginn über den Markt Steine ein. Das vorgegebene Kapital genügt für gewöhnlich.

▮ Die Masse macht's: Ob Kämpfer oder Betriebe – wenn Sie vorankommen wollen, hilft nur klotzen. Vier Sägegruben sollten es schon sein, drei Jäger und zwei Obstplantagen sind gerade mal die Grundausstattung. Ergänzen Sie den Speiseplan dann später nach Belieben mit Obst, Käse und Brot. Das bringt Ihnen ob der Vielfalt der Speisen einen Ehrebonus. Der Überschuss hilft, die Laune in schweren Zeiten zu heben oder in Bares umzusetzen.

ALLGEMEINE TIPPS

Steuern? Nein danke!

Eine Schatzkammer bringt Ihnen etwas, wenn Sie genug Geld haben und keine Steuern erheben wollen. Ein murrendes Volk erfreut sich daran, dass ein Finanzamt zwar da ist, es aber keinen müden Taler kostet. Dafür können Sie Stimmungsschwankungen komfortabel nivellieren. Solange Sie keinen probaten Ausgleich für den Steuerfrust haben, sollten Sie allerdings nicht in die Taschen der Arbeiter greifen.

Denken Sie an die Zukunft

Sie behalten Burgen und manchmal sogar Soldaten sowie Ressourcen über mehrere Missionen. Platzieren Sie daher Farmen und Handwerksbetriebe klug, sodass Erweiterungen möglich sind, um dem gestiegenen Bedarf gerecht zu werden. Bringen Sie zudem alles auf Vordermann, bevor Sie die Aufgaben abschließen. Dann haben Sie einen unbeschwerten Start im nächsten Level.

Vorsicht mit den Aufgaben!

Erfüllte Ziele lösen nicht selten eine vorgegebene Aktion aus. Speichern Sie vorher ab, sonst erwischt der Gegner Ihre Verteidigung womöglich mit runtergelassener Hose. Sollten Sie nicht weiterkommen, probieren Sie bei mehreren Zielen aus, ob eine andere Reihenfolge hilfreich ist.

Was muss ich bei neuen Ländereien beachten?

▮ Normalerweise sind in jedem Dorf automatisch alle benötigten Bauten vorhanden. Überprüfen Sie einzig die Nahrungsversorgung, mehr Ansprüche haben die Bewohner nicht.

▮ Sie können den Standort fast beliebig ausbauen, also mehr Betriebe errichten oder mit mehr Fuhrmannsposten Ihre Burg besser beliefern lassen.

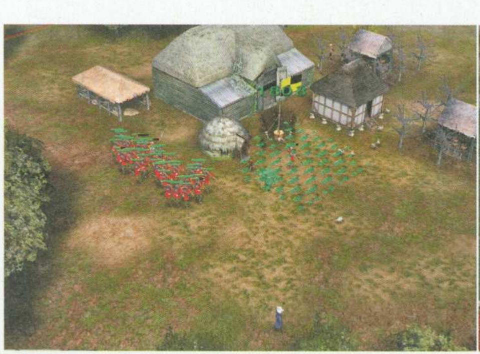
Was fange ich mit der Ehre an?

Sie können natürlich alles in Ihre Armee stecken. Besser ist es jedoch, wenn Sie von Ehrepunkten auch Ländereien kaufen und sich beliefern lassen. Das bringt Sie schneller voran, als selbst noch mehr Handwerk anzusiedeln. Und das Beste: Die Dörfer werfen immerfort Geld und Ehre ab. Die Handelsrouten sollten Sie allerdings schützen, schon ein paar Wölfe bringen den Lieferverkehr zum Erliegen.



S

T



Gänzlich unbewachte Dörfer sind schon mit einem Soldaten zu übernehmen. Stellen Sie wenigstens ein paar Wächter auf.



Ist der Kornspeicher erst mal weg, verdünnisiert sich das niedere Volk fluchtartig auf Nimmerwiedersehen. Truppennachschub gibt es dann keinen mehr.

Der Markt
Schauen Sie nach, was Sie dort veräußern können, bevor Sie exzessiv Waren herstellen, die Sie womöglich nicht brauchen – das ist von Mission zu Mission unterschiedlich.

SO RÜSTEN SIE AUF

Wie bekomme ich schnell eine Streitmacht?
Neue Soldaten können Sie umso schneller rekrutieren, je mehr zusätzliche Gehöfte Sie hinstellen. Sobald die Wirtschaft brummt, bauen Sie die Siedlung also dementsprechend aus.

Wie kann ich meine Burg besser befestigen?
Sichern Sie den Zugang zu Türmen und Aufgängen in Ihrer Burg mit Fallen ab. Falls der Feind durchbricht, kommt er nicht auf die Mauern, ohne vorher beträchtlich Federn zu lassen. Zudem holen Sie mehr Zeit für Ihre Bogenschützen raus, bis diese in den Nahkampf übergehen. Ebenfalls gut wirken Gruben vor dem Bergfried, in den letztendlich alle Angreifer rennen. Und mit Steinen ausgestattet, mischen selbst die sonst untätigen Nahkämpfer bei der Verteidigung mit.

Die beste Verteidigung: Türme
Die Reichweite von Geschützen und Bögen ist beträchtlich größer, wenn diese eine erhöhte Position einnehmen. Bringen Sie möglichst viele Ihrer Schützen in Türmen unter, das stoppt fast jeden Angreifer noch vor den Mauern.

EINE FRAGE DER TAKTIK

▮ Kommandieren Sie Bogenschützen nicht zu weit vor. Solange die Truppen in Bewegung sind, können sie nicht schießen. Benutzen Sie den „Halt"-Befehl, falls sich unverhofft Gegner nähern, und warten Sie ab.

▮ Die Schützen sind wesentlich nützlicher als die langsamen Infanteristen. Das Zahlenverhältnis Bogenschützen zu Lanzenträgern sollte deshalb mindestens 2:1 betragen, wobei die Speerkämpfer meist nur absichern, nicht aber selbst losstürmen.

▮ Katapulte haben eine größere Reichweite als Bogenschützen, solange die Schützen nicht auf hohen Türmen stehen. Suchen Sie sich eine schlecht bewachte Ecke und fahren Sie gemächlich darauf zu. Gegen die gefährlichen Ballisten haben Sie den Vorteil, dass die Kugeln höher fliegen. Stellen Sie sich ziemlich dicht an eine Mauer, dort schießen Sie drüber, können selbst aber nicht getroffen werden.

▮ Katapulte können Sie auch kurz vor dem Schuss noch ausrichten. Die Kriegsmaschinen greifen nicht selbsttätig auftauchende Ziele an und beschießen ständig eine einmal zugewiesene Stelle – auch wenn dort eigene Truppen stehen! Ähnlich sieht es bei Ballisten aus, die gern mal Freunde übersehen, die zwischen ihnen und dem angepeilten Ziel stehen. Stellen Sie also keine Truppen auf einen mit Geschütz besetzten Turm.

▮ Allzu leicht wird es im Schlachtengetümmel unübersichtlich. Nutzen Sie häufig die Pausetaste und lassen Sie das Spiel langsam laufen. Dann haben Sie genug Zeit, den richtigen Leuten die gewünschten Aufgaben zuzuweisen und weichen sogar anfliegenden Geschossen aus. Zudem sollten Sie die Armee zumindest in Nah-, Fernkämpfer und Belagerungsmaschinen aufteilen. Also weisen Sie entsprechende Gruppenzahlen zu.

▮ Auf freiem Feld lassen Sie nach Möglichkeit den Gegner kommen. Das ist immer besser, als selbst die Initiative zu ergreifen. Eine Hand voll Lanzenträger spielt dann die Vorhut und lockt die Widersacher an. Wirklich wunderbar funktioniert die Taktik an Engpässen wie Brücken oder im Moor, durch das Leute nur langsam vorankommen.

▮ Lassen Sie Ihren Burgherrn nur in den ersten drei Missionen kämpfen, soweit nötig. Danach stellen Sie ihn mit ein paar Leibwächtern in die Burg. Zu groß ist die Gefahr, dass er irgendwo im Schlachtengetümmel untergeht und das Spiel unverhofft verloren ist. Zudem muss er seine bürgerlichen Pflichten erfüllen (drücken Sie die Extra-Taste, nachdem er im Kampf war!), worunter beispielsweise Gelage, Apothekenbesuche und Tänze fallen.

▮ Die Burg selbst lässt sich nicht direkt angreifen. Schicken Sie Nahkämpfer hinein, um den Bösewicht mit seinen Schergen zu stellen. Die Schurken verziehen sich aber gern auch auf das Dach der Festung. In dem Fall stellen Sie ein paar Bogenschützen davor – das klappt jedoch nicht immer.

▮ Die Leiternträger und Feuerwagen sind verdammt fix, aber leicht verwundbar. Bieten Sie den Verteidigern daher ein anderes Ziel an und schicken Sie mehrere Wagen mit verschiedenen Zielpunkten gleichzeitig los.

▮ Das wohl wichtigste Gebäude ist der Kornspeicher, ohne den Sie auf einen Schlag alle Lebensmittel los sind – da rutscht die Laune der Bauern ganz schnell in den Keller. Umgekehrt ist der für Ihren Angriff ein lohnenswertes Ziel.

▮ Auch einfache Bogenschützen können gegen Ritter Schaden anrichten. Nötig sind dazu lediglich die billig zu erstehenden Kohlepfannen. Die steigern die Effektivität der Pfeile beträchtlich und lassen sich an jedem Turm anbringen.

MISSION 4: DER BULLE AN DER GRENZE

Was brauche ich zuerst?
Errichten Sie Ihre Siedlung dicht bei den Steinvorkommen und ziehen Sie den Wehrgang auch um diese Produktionsstätten. Es streifen Dutzende Wölfe und Räuber durch die Wälder, die mit Vorliebe die Minenarbeiter stören. Eine geschlossene Mauer – egal wie simpel sie auch geartet ist – hat daher absolute Priorität, alles andere kann warten.

Eine Streitmacht ausbilden
Gegen Ihre Feinde führen Sie zum ersten Mal eine große Streitmacht ins Feld. Planen Sie das mit ein; genügend Holz und mindestens acht Waffenhersteller sind Pflicht. Bilden Sie fortlaufend aus und ziehen Sie erst los, wenn Sie viele Einheiten haben. Kleinere Trupps werden nicht mal mit den Wölfen fertig.

Wie bekomme ich schnell genügend Material?
Sämtliche Dörfer auf der Karte sind neutral und gehören gegen läppische 100 Ehre Ihnen. Die für Schützen und weitere Ländereien erforderlichen Punkte liefert eine Burgküche.


Die Feuerwagen richten beträchtlichen Schaden an, sind aber für eigene Truppen nicht ungefährlich. Zu leicht gehen sie vorzeitig in Flammen auf.


Die Beförderung erlaubt es Ihnen, diese schnuckeligen Türme zu bauen. Damit setzen Sie den Männern mit den grünen Kapuzen gefahrlos zu.

Von den gelieferten Lebensmitteln bleibt ein großer Überschuss übrig, den Sie verhökern oder für weitere Siedler verwenden. Sicher sind die Lieferwege allerdings erst, wenn die Wölfe und Räuber weg sind. Dafür brauchen Sie keine Soldaten an die Flaggen zu stellen.

Wie gehe ich vor?

Bei diesem Szenario spielt die Reihenfolge der Aufträge eine wichtige Rolle, da Sie durch jedes erfüllte Ziel ein Ereignis auslösen.

1. Das erste langfristige Ziel ist die Befreiung der Mönche. Die werden übrigens nicht weniger, solange Sie das vorgegebene Zeitlimit einhalten. Planen Sie für die Rettungsaktion zumindest 30 Bogenschützen und 20 Lanzenträger ein, wobei die nur die Fernkämpfer angreifen und die Nahkämpfer absichern. Als Belohnung werden Sie befördert und können von nun an neue Gebäude errichten, die Ihnen das Leben wesentlich erleichtern. Die hinzugekommene Kirche ist die einzige Ausnahme, die bringt Ihnen nämlich gar nichts.

2. Als Nächstes müssen die Vogelfreien dran glauben. Stellen Sie möglichst dicht an deren Lager zwei von den neuen Steintürmen auf, setzen Sie ein paar Bogenschützen drauf und sichern Sie unten mit Fußvolk ab. Die Flugweite der Pfeile reicht bis ins Lager der Banditen, die Sie so automatisch nach und nach dezimieren. Nach einiger Zeit marschieren Ihre Truppen ein, kümmern sich um den Rest und verwüsten den Unterschlupf. Damit haben die Kämpfer freie Bahn zur Belagerung und Ihre Ländereien werden kaum mehr von Wölfen belästigt.

3. Inzwischen dürften Sie genügend Kämpfer ausgebildet haben, um das Belagerungscamp zu stürmen. Nebenher befestigen Sie Ihre Burg nach Kräften, um den späteren Angriff abzuwehren. Sammeln Sie eine Angriffsarmee bei Schlachtenfurth, stellen Sie Schützen auf die Hügel und entfernen Sie erst einmal das Lager, damit die Angreifer keine Katapulte mehr bauen. Bleiben Sie dort, bis die Zeit abgelaufen ist und die eigentliche Attacke beginnt. Zerstören Sie gegebenenfalls auftauchende Katapulte. Die Angreifer sind vollends aufgeschmissen, falls Sie die Leiterträger aufhalten.

4. Sir Grey bedankt sich bei Ihnen. Ziehen Sie hernach sofort die übrig gebliebenen Streitkräfte zu Ihrer Burg zurück, auf die gleich zwei Armeen anstürmen. Den Bullen in seiner Behausung zu bezwingen sollte mithilfe einiger Katapulte kein Problem sein. Genug Zeit haben Sie jetzt dafür.

MISSION 5: DIE RÜCKKEHR INS KLOSTER

In drei Schritten zum Sieg

Wir zeigen Ihnen die Taktik für den schwierigen ersten Auftrag, bei dem Sie zur Abwechslung mal nichts aufbauen können.

1. Ihre Fußtruppen gehen zügig auf die zwei Geschütze vor den Mauern los, der Rest zieht sich sofort nach links in die Berge Richtung Kloster zurück. Die Katapulte sind dabei sehr wichtig und müssen überleben. Holen Sie so schnell es geht den Rest nach.

2. Stellen Sie sich zwischen die Felsen und nehmen Sie die Brücke unter Feuer, solange Widersacher anrücken. Dort oben haben Sie eine ideale Position und verlieren vor Ihrem Angriff keine Leute mehr.

3. Rücken Sie langsam vom Fluss her auf die Stellung vor, sodass der Wald Schutz bietet. Die Geschütze erledigen nach und nach die Fernkämpfer auf den Palisaden. Fahren Sie dicht an die Pflöcke, von dort schalten Sie auch die Ballisten sicher aus.

MISSION 6: WEHE DIR, OLAF GRIMMZAHN

Aufbau der Stadt

▮ Zuallererst kommt eine einfache Steinmauer dicht an die Landesgrenze, wobei auf der einen Seite der Wald als Begrenzung ausreicht. Kaufen Sie ein paar Steinchen dazu und Sie haben von Anfang an eine solide, geschlossene Stadtmauer.

▮ Achten Sie beim Bau Ihrer Versorgungsbetriebe unbedingt darauf, dass Sie an Lebensmitteln nur Käse, Weizen, Hopfen und Bier verkaufen können. Auf Überschuss an Fleisch und Äpfeln bleiben Sie also sitzen und Käse können Sie mit Ihrem derzeitigen Rang nicht herstellen, dafür ist zuerst Olaf zu besiegen. Stellen Sie ein paar Falkner auf und legen Sie zahlreiche Jauchegruben an, die an fast jeder Ecke wichtig sind. Das Gestein bauen Sie mit drei Bergwerken ab.

▮ Gefahr geht zunächst nur von Olafs Männern am Strand aus. Hin und wieder setzt er Ihnen ein Belagerungscamp vor die Nase und schickt ein paar Truppen los. Mit Baumstämmen an den Mauern können Sie ihn in kürzester Zeit kräftig ärgern. Die Stämme rollen direkt vor sein Lager. Mit Bogenschützen besetzte Türme halten ihn dann vollends davon ab, bis zu den Stadttoren vorzudringen.

▮ Mit den ersten überschüssigen Truppen nehmen Sie das Dorf über dem Fluss ein. Das bringt Geld, Ehre und wertvolles Eisen.

▮ Am besten und einfachsten (solange Sie noch keine Statuen aufstellen können) kommen Sie übrigens durch einen abwechslungsreichen Speiseplan an Ehre. Stocken Sie die Produktion mit Weizen und Hopfen auf. Die Lebensmittel sind sehr einträglich und sorgen in Form von Brot beziehungsweise Bier für Ehrepunkte und ultimativ gute Laune (+4). Für mehr Ehre kümmern Sie sich um eine Burgküche nebst Lieferanten, Platz sollte genug vorhanden sein. Das geht schneller als über den Tanz des Burgfräuleins. Weisen Sie für das Festmahl Ihrem Feldherrn unbedingt „bürgerliche Pflichten" zu, sonst warten Sie darauf, bis Sie schwarz werden.

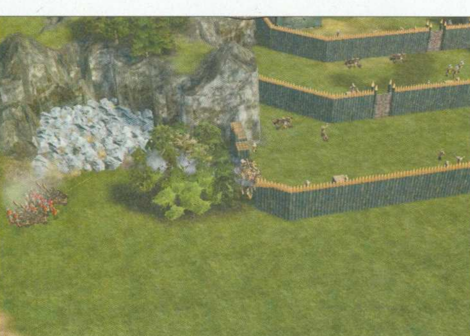
Wie besiege ich Olaf?

▮ Gehen Sie erst dann auf Olaf los, wenn Sie gut gerüstet sind. Sie steigen zwar einen Rang auf und erhalten alle seiner Ländereien. Allerdings rächt Edwin Olafs Tod mit einem groß angelegten Gegenschlag. Falls Sie dafür bereit sind, errichten Sie eine Baumeistergilde sowie ein Belagerungscamp am Strand. Von dort arbeiten Sie sich langsam mit ein paar Katapulten und Bogenschützen als Geleitschutz bis zu Olafs Sitz vor. Den Steinen hat er nichts entgegenzusetzen, da er keine hohen Türme hat.

▮ Edwins anschließenden Vormarsch stoppen Sie am besten mit den übrig gebliebenen Männern schon in der neu errungenen Länderei. Bewachen Sie die Brücken, über die alle Angreifer laufen. Mit ein paar Katapulten und Bogenschützen auf dem Hügel davor gibt es für die Angreifer kein Durchkommen mehr.



Die Wölfe überfallen regelmäßig den Steinbruch. Ziehen Sie die Mauer – anders als hier zu sehen – auch um die Arbeiter, da Sie sonst nicht genug Steine für die Burg bekommen.



Katapulte schießen weiter als Bogenschützen und höher als Ballisten. Mit einer kleinen Armee rücken Sie langsam vor und machen die Verteidiger mürbe.

Eine Beförderung! Was ist neu?

Wichtig: Mit dem neuen Rang macht sich Kriminalität breit. Neben Gerichtsgebäude und einfachen Folterinstrumenten (Pranger, Käfig, Maske) ist zumindest ein Wachposten beim Kornspeicher nötig. Betriebe, die wegen Verbrechen stillliegen, bekommen Sie wieder in Gang, indem Sie das Gebäude ersetzen. Die Verurteilung und Bestrafung dauert zuweilen lange, warten Sie nicht darauf.

Sonstige wichtige Neuerungen sind das Kloster, das für Ehre und Kämpfernachschub sorgt, aber viel Raum einnimmt und teuer ist. Die Armbrustschützen haben eine geringere Reichweite und benötigen extra Lederharnische. Dafür richten sie mehr Schaden an als normale Bogenschützen, vor allem gegen gepanzerte Ziele. Falls Sie die Burschen ausbilden wollen, bauen Sie die nun ebenfalls verfügbaren Käsereien und Gerberhütten.

Wie komme ich an Edwin ran?

Zum Abschluss steht der Sturm auf die Burg bevor. Verschwenden Sie Ihre Leute nicht dafür, einzelne Höfe anzugreifen. Nehmen Sie das Dorf unterhalb von Edwins Burg ein. Schlagen Sie dort ein Lager auf und bauen Sie mindestens acht Katapulte, mit denen Sie die Verteidigungsanlagen zertrümmern. Gegen den großen Turm rechts haben Sie es schwer, fangen Sie stattdessen am anderen Ende des Burgwalls an und stürmen Sie hernach den Turm.

Bevor Sie den ersten Teil der Mission abschließen, indem Sie Edwins Schicksal besiegeln, rekrutieren Sie noch möglichst viele Soldaten. Den nächsten Auftrag starten Sie in der gerade eingenommenen Feste und haben keine direkte Kontrolle mehr über den jetzigen Herrschaftssitz. Zum Glück behalten Sie dafür Ihre Gefolgsleute.

MISSION 6: ZWEITER TEIL

Da Sie wenig Platz haben, radieren Sie die nicht mehr benötigten Überreste der Stadt Ihres Vorgängers weg und ziehen die Mauer an der Grenze, mit einer Reihe Platz dazwischen für Gräben. Steine beziehen Sie über einen Markt, oder eine Ihrer Ländereien – die Lieferwege sind allerdings auf Dauer nicht sicher. Holen Sie noch vorhandene Truppen aus Ihrer vorherigen Burg nach.

Wichtig für den Anfang sind die Holzlieferungen, da keine Bäume auf Ihrem Landsitz wachsen. Übernehmen Sie die Kontrolle über alle möglichen Dörfer und stellen Sie zusätzliche Fuhrmannsposten auf. Lassen Sie zudem Pech ankarren, das bringt einen guten Batzen Gold. Achten Sie darauf, dass die Dörfer ob des gestiegenen Bedarfs keinen Mangel an Nahrung und Arbeitswilligen haben.

Trotz des geringen Platzangebots sollten Sie ein Gerichtsgebäude mit einfachen Foltergeräten aufstellen. Schlechte Laune ist das Letzte, was Sie nun brauchen können.

Falls Sie Bogenschützen haben, stellen Sie Kohlepfannen auf, dank dieser verursachen Treffer wesentlich mehr Schaden und zeigen auch bei Rüstungen etwas Wirkung. Baumstämme rollen wegen der Sumpflöcher nicht sonderlich weit. Ziehen Sie stattdessen einen Graben mit dem vorhandenen Pech.

Abschließende Schlacht

Sie können nun Söldner anwerben, die vor allem wegen ihrer Spezialfähigkeiten lohnenswert sind – nur im derzeitigen Szenario nicht. Zudem kommt die Eigenproduktion natürlich billiger. Lediglich die Vogelfreien mit Wurfspeeren sind einen Blick wert.

Lady Seren befindet sich nicht unter den Soldaten, daher können Sie sich ungeniert in Ihrer Stadt verschanzen. Mit einfachen Armbrust- und Bogenschützen und einer dicken Mauer wehren Sie jeglichen Angriff ab.

Auch, wenn Sie eine sehr gute Verteidigung haben, sollten Sie sich eine kleine aber feine Truppe von Nahkämpfern zusammenstellen, mit der Sie nach der ersten Angriffswelle gezielt auf die Lager und Geschütze losgehen. Die übrigen Leitern machen Sie locker fertig.

Kann ich in meine alte Burg zurück?

Die Angreifer suchen sich zwar immer Ihren Burgherrn als Ziel aus und daher wäre es verlockend, einfach in Ihre alte Siedlung zurückzukehren. Allerdings lässt Sie Ihr „Freund" dort im Regen stehen. Seine Truppen greifen nicht an und die Tore stehen sperrangelweit offen.

Alternative: Spießrutenlaufen

Mit einem ausreichenden Vorrat an Pech klappt das Folgende: Bauen Sie eine enge Gasse aus Steinmauern, durch die alle Angreifer zu Ihrer Burg laufen. Diese pflastern Sie mit Pech und postieren auf den Seitenmauern Bogenschützen. Ein Schuss mit einem Brandpfeil genügt und Sie heizen der Bande gewaltig ein. Stellen Sie dort keine Fallen auf, da die Ritter diese umgehen, sogar durch Wände! Fangen Sie zudem die Kriegsmaschinen ab, damit kein zweiter Zugang entsteht – was für gewöhnlich kein Problem ist.

KAPITEL 7: VERTEIDIGUNG DER ABTEI

Diesmal haben Sie sogar Platz für einige Eisenminen, allerdings wachsen kaum Bäume auf Ihrem Grund und Boden. Übernehmen Sie die Kontrolle über Quintstadt und lassen Sie von ein paar Fuhrmannsposten Holz und Pech liefern. Das bringt viel Geld, mit dem Sie eine Handvoll Mönche im Kloster und jede Menge Fernkämpfer anheuern.

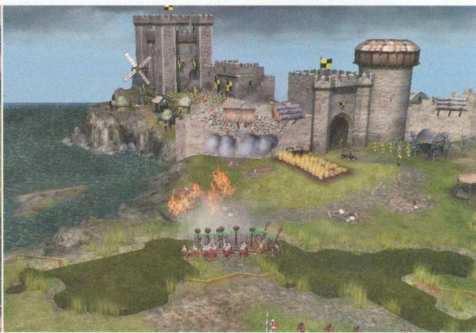
Praktisch ist es, wenn Sie die Stadtmauer weiter vorziehen und dort einige Basteien mit Turmgeschützen aufstellen. Damit erreichen Sie das ganze Tal und beschießen sofort jedes neu angelegte Belagerungscamp. Ebenso sind normale Bogenschützen auf Türmen in der Lage, die Feinde schon vor der Attacke zu dezimieren. Auch hier sind Kohlepfannen sehr hilfreich. Nahkämpfer sind nur wenige nötig, zur Sicherheit.

Volle Truhen – aber woher bekomme ich Ehre?

Das größere Platzangebot hat natürlich ebenfalls etwas für sich, die Militärgebäude passen nun wunderbar in die Landschaft, ebenso mehrere Farmen, die für einen abwechslungsreichen Speiseplan sorgen – das bringt schnell Ehre. Weitere Punkte scheffeln Sie mit einer Burgküche samt entsprechenden Produzenten, was allerdings einige Zeit in Anspruch nimmt. Fehlende Speisen für das



Selbst mit wenigen Bogenschützen bieten Sie Edwins Attacke hier Paroli. Die Truppen marschieren rund um den Hügel und behelligen Ihre Soldaten nicht.



Links zertrümmern die Katapulte ohne Gefahr die Mauer. Schicken Sie dann Lanzenträger vor, die den mächtigen Turm einnehmen.

Gelage bekommen Sie über den Markt und damit pro Fest mehr Punkte.

Undurchdringliche Verteidigung

Leiternträger sind nicht in der Lage auf Türme zu klettern, da diese zu hoch sind. Ihre verfügbaren Einheiten können sich dann auf die niedrigen Mauerabschnitte konzentrieren. Genügend Ressourcen sollten Sie zusammenraffen. Zudem kommen erst bei der letzten Welle zahlreiche Kriegsmaschinen mit. Setzen Sie Ihre Turmgeschütze gezielt auf die Triboken an, dann haben Sie keine Probleme mit Eindringlingen.

KAPITEL 8: DAS NEST DES FALKEN

Wie befreie ich Sir William?

▮ Zimmern Sie schnell ein paar Ballisten in Ihrer schon vorhandenen Baumeistergilde und ziehen Sie mit den bereitstehenden Soldaten los zur Belagerung. Legen Sie sich nicht direkt mit den Gegnern an. Dezimieren Sie sie aus der Distanz, vorrangig die Ballisten und Ritter. Wenn der Gefangene einen Ausbruch wagt, legen Sie los. Nebenher reißen Sie die bestehenden Mauern ein und stellen die üblichen Gebäude auf, wobei Sie stark expandieren sollten. Platz ist vorhanden und Sie benötigen jede Menge Ehre und Gold.

▮ Nachdem Sir William außer Gefahr ist, machen Sie sich die dortigen Dörfer zu Eigen. Bevor Sie ihn im Burgfried abliefern und die Mission damit abschließen, rüsten Sie sich für den Zwist mit Ihrem direkten Nachbarn, der nach erfolgreicher Rettung sauer ist. Stellen Sie ein paar Türme auf, über die der Herzog nicht auf Ihre Bauern schießen kann. und postieren Sie Ihre Truppen direkt vor seiner Nase. Über das neu erworbene Gut erhalten Sie einige Ländereien. Jetzt sollten Sie allerdings eine neue Stadtmauer ziehen, die Sie sowohl vom Falken als auch vor Sir Blanc schützt. Vor Blancs Burg bauen Sie Eisen ab und klauen ihm mit ein paar Dieben stetig Gold – dort ist keine Wache weit und breit.

Wie besiege ich Blanc?

Konzentrieren Sie sich auf Ballisten und Ritter, die Sie mit Pferden ausrüsten. Ziehen Sie dann los nach Schapfingen, dem vorgelagerten Posten, wo Sie Ihrerseits ein Lager errichten. Stellen Sie ein paar Triboken auf, am besten auch auf der anderen Seite, vom Fluss her, die die Vorarbeit leisten und die gefährlichen Türme einreißen. Preschen Sie dann mit den Reitern vor und attackieren Sie gezielt Sir Blanc. Dank der schnellen Pferde stehen Sie flugs vor seiner Burg.

Die Schlacht mit dem Falken

▮ Verlagern Sie die Streitmacht in Richtung Falken. Rücken Sie nicht zu dicht ans Ufer vor, da dort gefährliche Fallen lauern. Ihr Burgherr kann solche Gemeinheiten ohne Probleme aufspüren, da er nicht hineinfällt. Die Wunden kurieren Sie mit einer Apotheke – weisen Sie ihm dafür bürgerliche Pflichten zu!

▮ Beginnen Sie am besten schon vor dem Angriff damit, das Haupttor zu beschießen. Fangen Sie den Angriff gleich an der Brücke ab und stürmen Sie dann zum Falken, sobald das Tor weg ist. Denn wenn Sie ihn schnell erwischen, ärgern Sie sich nicht mit den zusätzlich anrückenden Kämpfern herum.

KAPITEL 9: LORD BARCLAYS BURG

Nur die Ruhe! Sie können sich Zeit lassen.

▮ Bewegen Sie Ihre Männer etwas aus dem Schussfeld zurück. Bleiben Sie gelassen und gehen Sie auf Nummer sicher, der König steht ohnehin vor verschlossenen Toren und Sir William legt schon mal ohne Sie los. Stellen Sie Ihre Triboken vor die Klippen, sodass Sie die drei rechten Türme dem Erdboden gleich machen können, aber selbst nicht zu treffen sind. Schalten Sie den Zeitraffer ein und warten Sie ab, bis das Abrisskommando erfolgreich war.

▮ Die Ballisten sind Ihre wichtigsten Einheiten und für das Weiterkommen erforderlich. Rücken Sie zuerst zur Brücke vor, machen Sie die Baumstammfallen unbrauchbar und zerstören Sie anschließend die dünne Mauer neben dem Torhaus mit den Katapulten. Dort dürfen keine Bogenschützen mehr in der Nähe sein, da diese sonst das Pech entzünden. Achten Sie insbesondere auf die weiter hinten liegende Mauer rechts auf den Felsen.

▮ Rücken Sie Schritt für Schritt vor, mit den Ballisten säubern Sie die Wälle. Besetzen Sie das Tor vor dem König oder zerstören Sie dort die Mauer, damit seine Armee Zugang bekommt.

▮ Auch, wenn Sie alle Leiternträger und Katapulte verloren haben, kommen Sie noch in Lord Barclays Burg. Er schießt mit seiner Mange die Wälle kaputt, wenn Sie sich dahinter verschanzen.

KAPITEL 10: BELAGERUNG DER ABTEI

Wie komme ich in die Burg?

▮ Schicken Sie Ihre Truppen geschlossen zum anderen Lager, bleiben Sie aber der Grenzlinie fern, sonst beschießt man Sie. Die Gruppe sollte dicht beisammen bleiben, da Sie sonst im Kampf mit den Rittern zu viele Leute verlieren. Ohne Triboken ist es zwar schwierig, die Burg zu erstürmen, die Maschinen zu retten ist jedoch kaum realisierbar und die Verluste nicht wert. Halten Sie die Leiternträger aus dem Tumult heraus.

▮ Wenn Sie freie Bahn haben, lassen Sie die Leitern an der linken Flanke aufstellen. Tasten Sie sich vorher links mit einer kleinen Gruppe flinker Leute an den Felsen entlang, um die Baumstämme „anzulocken". Dadurch geraten auch die Pechgräben in Brand – schon haben Sie ein Problem weniger.

Schnappen Sie sich Seren

▮ Sind Sie auf den Mauern, haben Sie zwei Ziele: zum einen die Mange auf dem Turm, zum anderen das Tor, das Sie für die übrigen Truppen öffnen. Lassen Sie in dieser Schlacht Ihre Männer nicht selbstständig angreifen. Weisen Sie Ihnen immer wieder die korrekten Ziele und Wegpunkte zu, sonst verzetteln Sie sich.

▮ Danach begeben Sie sich direkt in die Feste. Dort sind Sie vor den Pfeilen sicher. Überwältigen Sie im Erdgeschoss die Leibgarde, holen Sie dann Seren, die auf dem Dach ist.

KAPITEL 11: VERRAT

▮ Die Grenzen sind zu eng gesteckt. Sichern Sie mit ein paar Steinen die Brücke und bauen Sie an der anderen Grenze einen Wall

R S T



Es ist zwar etwas gewagt, denn Widersacher können durchkommen: Aber wie hier zu sehen, versetzt das Feuer selbst Ritter und Schwertkämpfer in Panik.



Sind Sie im Innenhof angelangt, besetzen Sie zügig das Tor. Gemeinsam mit den Rittern des Königs ist Ihr Vormarsch nicht mehr zu stoppen.

zwischen den Bäumen und den Bergen. Radieren Sie die bisherigen Stadtmauern weg, diese behindern nur den Warenverkehr.

▌Legen Sie Steinbrüche und Sägegruben an und kümmern Sie sich um ein breiteres Nahrungsangebot. Die Herausforderung besteht darin, die Untertanen bei Laune zu halten. Verpulvern Sie Ihr Geld für ein Gericht mit Folterinstrumenten, Jauchegruben und Falkner. Kurz nach Beginn streiken die Bauern wegen einer Seuche und gehen auf Ihre Wachen und Bediensteten los. Das können Sie auch nicht mit einer Apotheke verhindern. Sorgen Sie schnell für Ordnung, sonst verlieren Sie zu viele Arbeiter.

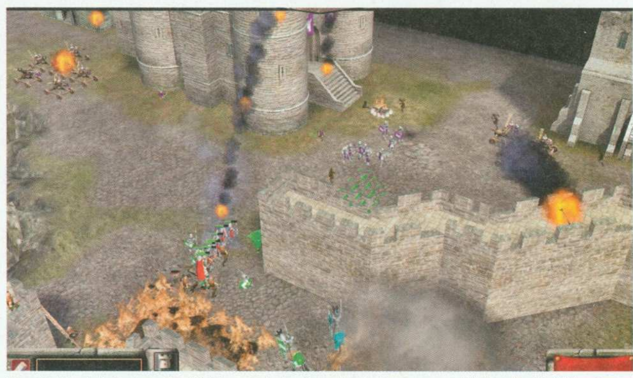
▌Sichern Sie die Grenze nach und nach mit ein paar mächtigen Türmen, die Sie mit Ballisten oder Mangen bestücken. Lassen Sie den Unterschlupf der Räuber zufrieden, solange Sie dort nicht vorbei wollen – die Unholde greifen ab und zu Widersacher an. Passen Sie auf diese Flanke auf, da ständig Truppen nachrücken und Ihre Geschütze Kriegsgerät nicht automatisch angreifen. Rekrutieren Sie zudem ein paar Baumeister, die automatisch angeschlagene Gebäude und Mauern ausbessern.

Stellen Sie eine Armee zusammen

Beglücken Sie Ihre Untertanen mit ein paar Statuen, die Sie von überschüssigem Geld kaufen – das bringt stetig Ehre ohne Aufwand. Konzentrieren Sie sich auf Ritter, die ungepanzerten Streitkolbenschwinger sind nur bei der Verteidigung hilfreich. Marschieren Sie mit einer kleinen Armee über den Fluss, wo Sie sich die Vogelfreien vorknöpfen und anschließend das Dorf einheimsen. Dort schürfen Sie Eisenerz. Auf jeden Fall sollten Sie mehrere Stallungen anlegen. Beritten sind die sonst unbeweglichen Blechheinis mobil und galoppieren sogar kurze Strecken.

Auf nach Opfingen!

▌Bauen Sie haufenweise Feuerballisten, mit denen Sie den Weg für die Ritter Richtung Feindesfestung ebnen. Okkupieren Sie zuerst die zwei Dörfer und sichern Sie dann die Brücke, um sich dort zu sammeln und einen vorgezogenen Angriffspunkt zu errichten.



Wenn Sie hier als Erster in den Burgfried kommen, haben Sie praktisch schon gewonnen. Drücken Sie sich dicht an dem Wall vorbei, dann entgehen Sie den Flammen. Letzte Schwierigkeit sind die Wachen, die Sie einfach links liegen lassen.

▌Nachdem die Verbindungsinsel leergefegt wurde, ist es etwas schwieriger, da man Sie sowohl von der Burg als auch vom Ufer her beschießt. Der nächste Stopp ist Schapfingen. Reiten Sie zügig über die Insel und nehmen Sie das Gehöft in Beschlag. Beseitigen Sie zunächst gezielt die Geschütze. Wagen Sie sich bei der Schlacht nicht zu weit vor die Tore. Kommandieren Sie weiterhin ein paar Mann zur Verteidigung der Brücke ab.

Wie besiege ich William?

Mit einem neu errichteten Belagerungscamp basteln Sie sich Triboken. Die Schleudern treffen zwar nicht gut, verhelfen Ihnen aber ob der großen Reichweite auf Dauer zum Durchbruch zu William. Das große Tor ist sehr stabil und zahlreich besetzt, da helfen Ihnen auch keine Meuchelmörder weiter. Sobald die zweite Linie löchrig ist, schicken Sie Ihre Männer rein. Mit 40 bis 50 Rittern ist es kein Problem, Sir William abzuservieren. Setzen Sie die Hälfte der Ritter auf den Feldherrn an, der Rest hält die Verteidiger in Schach.

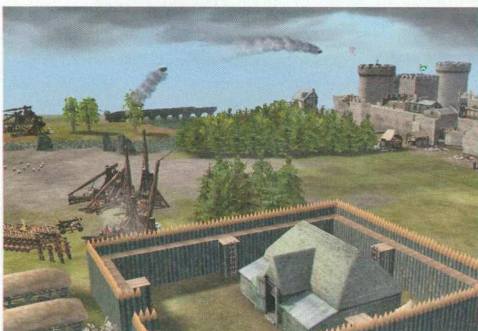
KAPITEL 12: ERGREIFUNG DES KÖNIGS

▌Dieses Kapitel werden Sie wohl mehrfach spielen. Es kommt vorrangig auf das richtige Timing an – und ein Quäntchen Glück. Merken Sie sich, wo Fallen waren, damit nicht zu viele Männer auf der Strecke bleiben.

▌Die Strohwagen sind nicht ganz nutzlos, sie dienen als Ablenkung. Die ungepanzerten Truppen haben keine Chance, lebend in die Burg zu kommen und marschieren voran.

▌Lassen Sie die Katapulte vorn die Mauer zerbröseln und die Baumstämme beseitigen. Die Wehrtürme einzeln in Angriff zu nehmen dauert zu lange. Falls ein paar der Baumeister überleben, können Sie das noch nachholen.

▌Wegen der vielen Fallen und Verteidiger gehen Sie zügig vor. Lassen Sie Ihren Kollegen den Vortritt in den Höfen. Bleiben Sie aber nicht zu weit hinten, sonst verlieren Sie den Anschluss. Statt über die Leitern zu steigen, warten Sie lieber vor dem Haupttor, bis entweder der Rammbock das Hindernis beseitigt oder Truppen das Bauwerk einnehmen. Hier entscheidet sich, wer der nächste König wird. Sobald Sie durch das letzte Tor hindurch sind, kümmern Sie sich um nichts anderes als als Erster in den Bergfried zu gelangen. Legen Sie sich nicht mit den Wachen an und umgehen Sie möglichst den Flammen. Dann schaffen Sie es als Erster zu der Krönungszeremonie! ANSGAR STEIDLE



Stellen Sie mehrere Steinschleudern auf, auch drüben am anderen Ufer. So sind Sie in kürzester Zeit die gefährlichen Wehrtürme los.



Es ist durchaus möglich, die gesamte Front mit Türmen zu verbauen. Das Fußvolk hat so keine Chance mehr und Sie fürchten lediglich die Katapulte.

Pariah

Schön! Mit seinen sehenswerten Effekten läuft PARIAH auch auf Mittelklasse-PCs. Wir verraten die Einstellungen für Ihren Spielerechner.



Die verbesserte *Unreal*-Engine protzt mit Blend- und Leuchteffekten. Außerdem sehen die Figuren dank intensivem Gebrauch von Bump Mapping sehr detailliert aus.



Ohne Bump Maps wirken die Spielfiguren schlicht. Zudem fehlen Gräser, Schatten und Blend- sowie Leuchteffekte. Auch die Texturen sind sehr detailarm und unscharf.

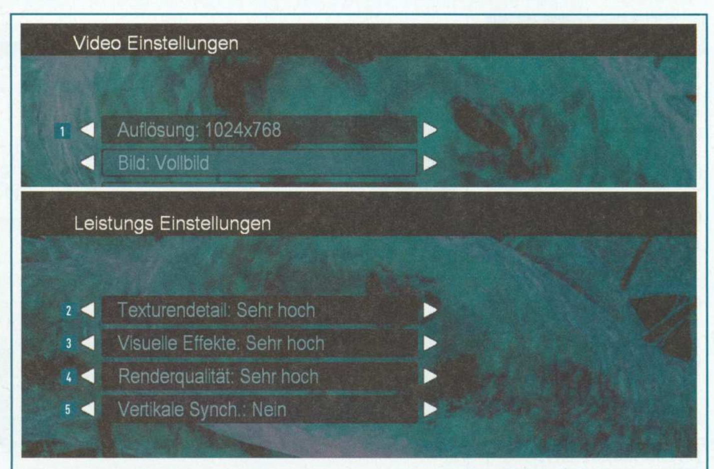
TUNING

UM *PARIAH* IN 1.024X768 MIT ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:
- ☐ 2.000 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Geforce 6600 GT

MIT 1.000 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:
- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Die Einstellung „Texturendetail" auf „Mittel" setzen
- ☐ Bei „Visuelle Effekte" „Niedrig" auswählen
- ☐ Für Renderqualität „Niedrig" einstellen

MIT 1.500 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Die Einstellung „Texturendetail" auf „Sehr hoch" setzen
- ☐ Bei „Visuelle Effekte" „Sehr hoch" auswählen
- ☐ Für Renderqualität „Hoch" einstellen

MIT 2.200 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 XT SOLLTEN SIE:
- ☐ Als Auflösung 1.280x1.024 wählen
- ☐ Die Einstellung „Texturendetail" auf „Sehr hoch" setzen
- ☐ Bei „Visuelle Effekte" „Sehr hoch" auswählen
- ☐ Renderqualität „Sehr hoch" stellen



Die Menüs „Video-Einstellungen" und „Leistungs-Einstellungen" von *Pariah*

1 **Auflösung:** Die Auflösung hat großen Einfluss auf die Leistung. Mit einer Geforce 6200 oder FX 5200 Ultra sollten Sie daher 800x600 wählen. Ab Geforce 6600 GT oder Radeon 9800 Pro stellen Sie 1.280x1.024 ein.

2 **Texturendetail:** Bestimmt die Qualitätsstufe der Texturen für die gesamte Spielwelt. Die niedrigste Stufe sollten Sie grundsätzlich meiden, da *Pariah* sonst deutlich schlechter aussieht und nur wenig schneller läuft.

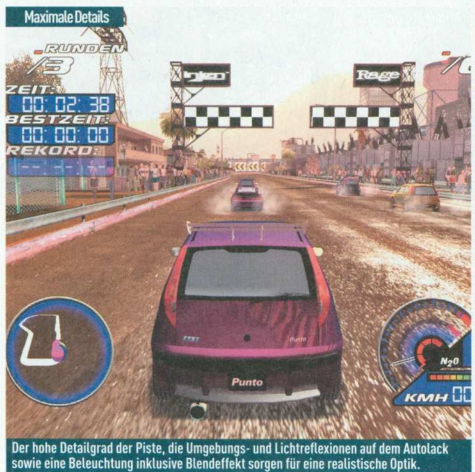
3 **Visuelle Effekte:** Mit der Einstellung „Niedrig" fehlen Schatten, Gräser, Glüh- sowie die aufwendigen Verwischeffekte (beispielsweise bei Explosionen oder wenn sich die Spielfigur heilt). Aufgemerkt: Unsere Testversion läuft mit aktivierter Kantenglättung zwar langsamer, sieht jedoch nicht besser aus. Nur wenn Sie bei „Visuelle Effekte" den niedrigsten Wert auswählen, sind die Pixelkanten tatsächlich geglättet.

4 **Renderqualität:** Diese Option hat den größten Einfluss auf die Leistung. Mit einer niedrigen Einstellung entlastet man vor allem schwächere Grafikkarten wie Geforce 6200 oder FX 5200 Ultra. Dafür fehlen die Glanzpunkte auf den Figuren und der Umgebung, die Schatten sind nicht zu erkennen. Außerdem verzichten Sie so auch auf das Bump Mapping.

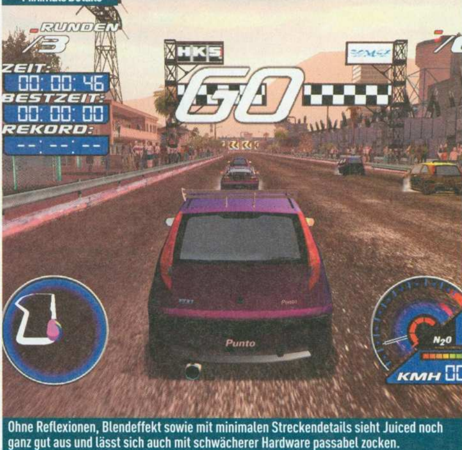
5 **VSync:** Die Vertikale Synchronisation hat bei *Pariah* keinen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit. Daher sollten Sie hier stets „Ja" auswählen. Ohne VSync kann es zu störenden Zeilensprüngen kommen, wenn die Framerate (Bildrate) höher ist als die Wiederholfrequenz des Monitors.

Juiced

Wer sich bei JUICED mit anderen Hobby-Heizern illegale Straßenrennen liefern will, braucht dafür keine Hochleistungshardware!



Der hohe Detailgrad der Piste, die Umgebungs- und Lichtreflexionen auf dem Autolack sowie eine Beleuchtung inklusive Blendeffekt sorgen für eine realistische Optik.



Ohne Reflexionen, Blendeffekt sowie mit minimalen Streckendetails sieht Juiced noch ganz gut aus und lässt sich auch mit schwächerer Hardware passabel zocken.

TUNING

UM *JUICED* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.200 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 Pro

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UNF GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Eine Auflösung von 800x600 auswählen
- ☐ Die Streckendetails auf ein Minimum verringern
- ☐ Die Schatten ausschalten
- ☐ Reflektionen auf „niedrig" stellen
- ☐ Die Bewegungsunschärfe und die Blendeffekte deaktivieren
- ☐ Die Sichtweite ausschalten

MIT 2.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Die Streckendetails auf den Minimalwert herunterregeln
- ☐ „Niedrige" Reflektionen wählen
- ☐ Die Bewegungsunschärfe und die Blendeffekte abschalten

MIT 2.500 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5950 ULRTA SOLLTEN SIE:

- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Alle Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Bei Antialiasing in der Juiced Config „Qualitätsstufe 1" auswählen



Die Menüs „Grafikoptionen" und „Juiced Config"

1 Streckendetails: Mit diesem Regler bestimmen Sie, wie hoch der Detailgrad der Rennstrecke und der Objekte rechts und links von der Piste sein soll. Besitzer einer schwachen Grafikkarte wie eine Geforce FX 5200 Ultra sollten zugunsten der Leistung die Details auf ein Minimum reduzieren.

2 Schatten: Das Ausschalten der Schatten bringt gerade einmal ein Leistungsplus von 7 Prozent. Der hintere Wagenschatten bleibt aber auch nach dem Abschalten sichtbar.

3 Reflektionen: Sind viele Reflexionen auf dem Lack der Polygon-Karossen sichtbar, kostet das viel Grafikleistung. Deshalb erst mit einer Geforce FX 5950 oder Radeon 9800 Pro auf „hoch" stellen.

4 Bewegungsunschärfe: Dieser Post-Processing-Effekt sorgt dafür, dass mit zunehmender Geschwindigkeit vorbeirauschende Objekte nur noch verzerrt dargestellt werden. Das sieht realistisch aus, sollte aber ebenfalls erst ab einer Radeon 9800 Pro oder Geforce FX 5950 aktiviert werden.

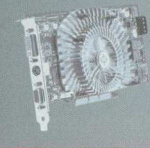
5 Blendeffekte: Ist der Effekt angeschaltet, besitzt die Beleuchtung des Heizer-Spektakels eine höhere Intensität. Objekte der Spielwelt werden leicht unscharf dargestellt. Spieler mit schwachen Pixeltriebwerken sollten auf den „Leuchteffekt" verzichten.

6 Sichtweite: Mit dieser Option legen Sie fest, ob auch weit entfernte Objekte noch zu sehen sind. Erst ab 2.000 MHz Prozessorleistung anschalten.

7 Antialiasing Qualitätsstufe: Erst eine Radeon 9800 XT/Geforce FX 5950 Ultra ist ausreichend leistungsstark für die „Qualitätsstufe 1" (2x FSAA).

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT







MAINBOARDS

ABIT		Sockel / Chip	RAM	€
AV8	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	99,-
AN8	S, GL, F, sA	939 / nForce4	D	134,-
Fatal1ty AN8	S, GL, F, sA	939 / nF4-Ultra	D	169,-

AGP-Grafikkarte

PNY Verto 6600GT

- NVIDIA® GeForce™ 6600GT
- 128 MB GDDR3-RAM
- 500 MHz Chiptakt
- 900 MHz Speichertakt
- VGA & DVI
- TV-Out
- AGP 8x
- retail

149,- PNY TECHNOLOGIES

MSI		Sockel / Chip	RAM	€
K7N2-Delta2-LSR	S, L, sA	A / nForce2	D	54,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nForce4	D	77,-
K8N Neo2 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF3-Ultra	D	124,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nForce4	D	99,-
K8N Neo4 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF4-Ultra	D	139,-
MS-6368	µATX, S, V, L	FC / PLE133T	S+	57,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F	478 / 865PE	D	77,-

ASUS		Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nForce2	D	74,-
A8V Deluxe	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	94,-
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-Ultra	D	104,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D	144,-
P4P800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478 / 865PE	D	104,-
P5P800	S, GL	775 / 865PE	D	84,-
P5GD1 Pro	S, GL, sA	775 / 915P	D	99,-
P5AD2-E Premium	S, GL, F, R	775 / 925XE	D2	189,-

GIGABYTE		Sockel / Chip	RAM	€
K8NE	S, GL, sA	939 / nForce4	D	72,-
K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-Ultra	D	74,-
K8NF-9	S, GL, sA	939 / nForce4	D	94,-
K8N Ultra-9	S, GL, F, sA	939 / nF4-Ultra	D	124,-
K8N Ultra-SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D	139,-
8IPE1000-G	S, GL	478 / 865PE	D	72,-
8IP775-G	S, GL	775 / 865P	D	67,-

ASROCK		Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4A Pro	S, L, sA	A / KT400A	D	32,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741	D	36,-

ECS ELITEGROUP		Sockel / Chip	RAM	€
N2U400-A	S, L	A / nForce2	D	43,-
NF4-A939	S, GL, sA	939 / nForce4	D	84,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Celeron® (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,40 GHz		400	128	69,-	74,-

Celeron® D (So478)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325	2,53	533	256		79,-
335	2,80	533	256	84,-	94,-
345	3,06	533	256		124,-

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,40 GHz	Northwood	533	512	134,-	
2,80 GHz	Northwood	800	512	174,-	
3,00 GHz	Northwood	800	512	184,-	
3,0E GHz	Prescott	800	1.024	164,-	179,-
3,2E GHz	Prescott	800	1.024	209,-	219,-

Pentium® 4 (So775)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
520	2,80	800	1.024		159,-
530J	3,00	800	1.024		179,-
540J	3,20	800	1.024		219,-
550	3,40	800	1.024		274,-
560J	3,60	800	1.024		399,-
570J	3,80	800	1.024		629,-
640	3,20	800	2.048		269,-
650	3,40	800	2.048		399,-
660	3,60	800	2.048		599,-
Extreme	3,46	1.066	2.048		969,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+		1,66	333	256	56,-	66,-
2500+		1,75	333	256	60,-	69,-
2600+		1,83	333	256	64,-	79,-
2800+		2,00	333	256	74,-	89,-

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2700+	Thoroughbred A	2,16	333	256	84,-	
2800+	Barton	2,08	333	512		94,-
3000+	Barton	2,16	333	512		114,-
3000+	Barton	2,10	400	512	114,-	

Athlon™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Newcastle	2,00	800	512	119,-	144,-
3200+	Newcastle	2,20	800	512	149,-	184,-
3400+	Newcastle	2,40	800	512	174,-	214,-
3700+	Clawhammer	2,40	800	1.024		329,-

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Winchester	1,80	1.000	512	124,-	144,-
3000+	Venice	1,80	1.000	512		144,-
3200+	Winchester	2,00	1.000	512		189,-
3500+	Winchester	2,20	1.000	512		274,-
3500+	Venice	2,20	1.000	512	259,-	
4000+	San Diego	2,40	1.000	1.024		499,-
FX-55	Clawhammer	2,60	1.000	1.024		799,-

RAM

Tagespreise!

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	59,-	49,-
DDR	512 MB	400-233	79,-	69,-
DDR	512 MB	400-222	109,-	104,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	94,-	
DDR	1,0 GB	400-233	134,-	
DDR	1,0 GB	400-222	204,-	
DDR2	512 MB	533-444	77,-	71,-
DDR2	512 MB	667-444	124,-	99,-
DDR2	1,0 GB	533-444	144,-	169,-
DDR2	1,0 GB	667-444	199,-	209,-

OCZ		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2-225		111,-
DDR	1,0 GB	500-CL2-228	259,-	
DDR2	512 MB	667-CL4-4412	89,-	88,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4-4412	109,-	139,-

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-232	94,-	89,-
DDR	512 MB	400-222	104,-	99,-
DDR	1,0 GB	400-232	174,-	
DDR	1,0 GB	400-222	194,-	
DDR2	512 MB	533-333	149,-	129,-
DDR2	512 MB	667-444	149,-	129,-
DDR2	1,0 GB	533-333	199,-	
DDR2	1,0 GB	667-444	254,-	

CORSAIR XMS		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	84,-	79,-
DDR	512 MB	400-222	119,-	114,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	159,-	
DDR	1,0 GB	400-233		164,-
DDR	1,0 GB	400-222	229,-	
DDR2	512 MB	667-444	119,-	109,-
DDR2	1,0 GB	667-444	219,-	199,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

MSI		MB / Chip	€
NX6600-TD	PCIe	128-DD / GF 6600	109,-
NX6600GT-TD	PCIe	128-DD / GF 6600GT	174,-
NX6800 Ultra	PCIe	256-D3 / GF 6800U	499,-
NX6600-VTD	AGP	256-DD / GF 6600	159,-
NX6600GT-VTD	AGP	128-D3 / GF 6600GT	189,-

ASUS		MB / Chip	€
EN6600GT/TD	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	169,-
N6600GT/TD	AGP	128-D3 / GF 6600GT	189,-
V9999GT/TD	AGP	128-DD / GF 6800GT	289,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP-PX45GPT	PCIe	256-DD / GF 6800GT	299,-
SP-8834T	AGP	128-DD / GF FX5200	44,-
SP-AG43DH +HDTV	AGP	256-DD / GF 6600	139,-
SP-AG43GDH	AGP	128-D3 / GF 6600GT	174,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66T128VP Silentpipe	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	189,-
NX68T256DB	PCIe	256-D3 / GF 6800GT	349,-
N66T128VP Silentpipe	AGP	128-D3 / GF 6600GT	209,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX6600 TDH Extreme	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	189,-
PX6800GT TDH	PCIe	256-D3 / GF 6800GT	399,-
A6600GT TDH	AGP	128-D3 / GF 6600GT	189,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX800XL/2DTV	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	329,-
A9550GE/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550	69,-

GECUBE		MB / Chip	€
X800XL-D3	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	299,-
X850XT	PCIe	256-D3 / Rad. X850XT	529,-
R9600 Pro	AGP	256-DD / Rad. 9600 Pro	99,-
R9800XT	AGP	128-DD / Rad. 9800XT	159,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X800XL	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	309,-
X800XL Ultimate Edition	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	339,-
9600 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600 Pro	89,-
9800 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	149,-

CLUB3D		MB / Chip	€
X800XL ViVo	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	319,-
9250	AGP	128-DD / Rad. 9250	39,-

MSI		MB / Chip	€
RX850XT-VT2D	PCIe	256-D3 / Rad. X850XT	509,-
RX9800 Pro-TD	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	149,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
RX80128D Silentpipe	PCIe	128-D3 / Rad. X800	199,-
RX80L256V	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	299,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	57,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	169,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	44,-
6Y160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
6L200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
6L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	179,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	82,-
SP2014N	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	94,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	129,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	U-100	80	9 / 2.048 / 7.200	49,-
HDT722525	U-133	250	8 / 8.192 / 7.200	129,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	269,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3120026A	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	74,-
ST3200822A	U-100	200	8 / 8.192 / 7.200	97,-
ST3250823A	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	124,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	279,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	159,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD3000JD	300	9 / 8.192 / 7.200	179,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	54,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	77,-
SP2004C S-ATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	109,-
SP2504C S-ATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	139,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722540	40	9 / 8.192 / 7.200	44,-
HDT722516 S-ATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	85,-
HDS722525 S-ATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	129,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	279,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3160827	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
ST3250823 S-ATA2	250	8 / 8.192 / 7.200	129,-
ST3300831 S-ATA2	300	8 / 8.192 / 7.200	174,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
6B200M0	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
7L300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	209,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW / DL Brenner

NEC ND-3540A

- Schreiben: 16x DVD+R, 16x DVD-R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 8x DVD+R Double Layer, 4x DVD-R Double Layer, 48x CD-R, 32x CD-RW
- Lesen: 16x DVD, 48x CD
- ATAPI
- grau oder schwarz
- bulk



64,- NEC

DVD-ROM ATAPI	bulk	Kit/ret.
AOPEN DVD1648/AAP Chameleon		25,-
LG GDR-8163B	22,-	25,-
PHILIPS PCDV5016G schwarz	21,-	
PLEXTOR PX-130A	33,-	37,-
TOSHIBA SD-M1912	22,-	

DVD±RW ATAPI	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1608A Chameleon	16x / 2,4x		59,-
BENQ DW-1620 Pro	16x / 4,0x	59,-	64,-
HP dvd640i	16x / 2,4x		89,-
LG GSA-4163B	16x / 4,0x	59,-	67,-
LITEON SOHW-1693S	16x / 4,0x	59,-	
NEC ND-3540A*	16x / 8,0x	64,-	77,-
NEC ND-6500A Slimline	8x / 2,4x	99,-	
PHILIPS DVDR16LSK	16x / 2,4x		89,-
PIONEER DVR-109XL*	16x / 6,0x	64,-	
PIONEER DVR-K05L Slimline	8x / 4,0x	109,-	
PLEXTOR PX-716A	16x / 4,0x	109,-	119,-
TOSHIBA SD-R6472B Slimline	8x / 2,4x	109,-	

*verschiedene Farben

DVD±RW USB 2.0	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
IOMEGA SuperDVD	16x / 2,4x		119,-
LITEON SOHW-1653SX	16x / 4,0x		99,-
LG GSA-5163 +FW	16x / 2,4x		129,-
PHILIPS ED16DVDRK	16x / 2,4x		99,-
PLEXTOR PX-716UF +FW	16x / 4,0x		239,-



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.





Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise mit Ihrer Kreditkarte, per Nachnahme oder Vorkasse, oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

KOMMUNIKATION

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card v2.1	ISDN	PCI	64,-
FRITZ!Card v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PCMCIA	174,-
FRITZ!Box SL WLAN	DSL	WLAN	119,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
MicroLink 56K	analog	PCI	27,-
MicroLink ADSL Fun LAN	DSL	RJ-45	64,-

Diverse	Art	Typ	€
56K Voice Modem	analog	PCI	12,-
128K ISDN Adapter	ISDN	USB	34,-

Router

D-LINK	Mbit/s	Art	€
DI-604	10/100	DSL	34,-
DI-304	10/100	ISDN	119,-

NETGEAR	Mbit/s	Art	€
RP614	10/100	DSL	34,-
FR114	10/100	DSL	77,-

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	79,-
WG511T	108	PCMCIA	49,-
WPN511 RangeMax	108	PCMCIA	79,-
WPN111 RangeMax	108	USB	79,-
WG602	54	Access Point	69,-
WPN824 RangeMax	108	Router	119,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	59,-
DWL-G650	108	PCMCIA	49,-
DWL-G122	54	USB	49,-
DWL-2100AP	108	Access Point	89,-
DSL-G664T	54	Modem/Router	67,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54GS	54	PCI	64,-
WPC54GS	54	PCMCIA	64,-
WRT54G	54	Router	64,-
WRT54GS	54	Router	84,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138g	54	PCI	27,-
WL-107g	54	Cardbus	29,-
WL-500g	54	Access Point	79,-

MONITORE

TFT	Farbe	Zoll		€
BELINEA 101725	si	17,0	Sound	219,-
BELINEA 101902	si	19,0	Sound	289,-
BENQ FP71E+	si	17,0	DVI-D/Sound	279,-
BENQ FP91E	si	19,0	DVI-D/Sound	439,-
EIZO L578	gr si bl	17,0	DVI-D/Sound	579,-
EIZO L778	gr si bl	19,0	DVI-D/Sound	799,-
HYUNDAI L90D+	si	19,0	DVI-D/Sound	419,-
IIYAMA PL E435S	gr si bl	17,0	Sound	279,-
IIYAMA PL E485S	gr si bl	19,0	DVI-D/Sound	379,-
NEC 1970GXBK	si	19,0	DVI-D	519,-
SAMSUNG 713N	si	17,0		269,-
SAMSUNG 913N	si	19,0		389,-
SAMSUNG 910T	si	19,0	DVI-D	459,-
SAMSUNG 213T	si	21,3	DVI-D	799,-
VDG A-517	gr	17,0	Sound	199,-
VIEWSONIC VX912	bl	19,0	DVI-D	399,-

CRT	kHz	Zoll		€
BELINEA 106055	96	19,0	Flat	154,-
PHILIPS 109B60	97	19,0	Flat	179,-
SAMSUNG 997DF	96	19,0	Flat	159,-
SAMTRON 78E	70	17,0		89,-
SAMTRON 98PDF	96	19,0	Flat	139,-

Farbabkürzungen: gr = grau / si = silber / bl = schwarz

SAMSUNG 19" TFT-Monitor

SyncMaster 912N

- 48,3 cm sichtbares Bild
- Helligkeit: 250 cd/m²
- Kontrast: 600:1
- Reaktionszeit: 12 ms
- MagicTune, MagicBright
- VGA
- silber/schwarz



329,-

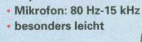
PC-GEHÄUSE

Gaming-Headset

SENNHEISER PC 160

Das PC 160 Stereo Multimedia Headset ist speziell für die Anforderungen von professionellen Gamern entwickelt worden.

- „Noise Canceling" Mikrofon
- Kabelfernbedienung mit Lautstärkeregler & Stummschaltung
- Kopfhörer: 15 Hz-23 kHz
- Mikrofon: 80 Hz-15 kHz
- besonders leicht





129,-

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-60	silber	Midi	--	119,-
PC-6070B	schwarz	Midi	--	189,-
PC-V1000	silber	Midi	--	219,-
PC-V2000	silber	Midi	--	279,-
PC-70	silber	Big	--	199,-
PC-7077	silber	Big	--	259,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

AOPEN	Farbe	Typ	Netzteil	€
QF50C	silber/blau	Midi	300 W	49,-
H500B	silber	Midi	300 W	69,-
H600A	silber/schwarz	Midi	350 W	89,-
H700B	silber	Big	400 W	129,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	39,-
CASETEK C-1018	schwarz	Midi	--	59,-
THERMALTAKE Tsunami	si o. sch.	Midi	--	110,-
THERMALROCK Dragon	schw.	Midi	--	84,-
THERMALROCK Ocean	silber	Midi	--	119,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
ENHANCE Ultra Quiet BF	350 W	ATX	59,-
ENHANCE Invasion	460 W	ATX	79,-
TAGAN TG380-U01	380 W	ATX	59,-
TAGAN TG480-U01	480 W	EPS	84,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	89,-
THERMALTAKE Butterfly silber o. schwarz	480 W	ATX	74,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2	15,-
CHERRY CyMotion XPress	PS/2, USB	25,-
LOGITECH Cordless Desktop EX100	PS/2, USB	36,-
MS Digital Media Pro	PS/2, USB	29,-
SHARKOON Luminous Keyboard I	PS/2	24,-
SHARKOON Luminous Keyboard III	PS/2	39,-

Mäuse	Anschluss	€
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2, USB	29,-
LOGITECH MX518 Optical Mouse	PS/2, USB	54,-
LOGITECH MX900 Optical Mouse BT	USB	59,-
LOGITECH MX1000 Cordless Optical	PS/2, USB	64,-
MS Wheel Mouse 1.1 Black	PS/2, USB	22,-
MS Optical Mouse Starck Blue	USB	26,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	35,-
RAZER DiamondBack 1600 magma	USB	49,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH Dual Action Pad	USB	22,-
LOGITECH Rumblepad II	USB	26,-
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	USB	14,-

Mauspads & Zubehör		€
Mousebungee V2	verschiedene Farben	14,-
COMPAD Speed-Pad	verschiedene Farben	ab 17,-
EVERGLIDE Destrukt Pad	medium	17,-
EVERGLIDE Destrukt Pad	large	18,-
EVERGLIDE Destrukt Pad	extra large	19,-
EVERGLIDE Ricochet 2.52	verschiedene Farben	22,-
KRYPTEC X-Board V2	verschiedene Farben	16,-
QPAD HighSense AIM	rot	24,-
QPAD MidSense AIM	rot	27,-
QPAD LowSense AIM	verschiedene Farben	29,-
RATPADZ Ratpad GS	schwarz	20,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE SB Audigy 2 ZS	PCI	84,-
CREATIVE SB Audigy 2 ZS Platinum	PCI	169,-
CREATIVE SB Audigy 4 Pro	PCI	249,-
GAINWARD Hollywood@Home 2Go 7.1	USB	26,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	54,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	149,-

Kopfhörer & Headsets	Typ	€
PLANTRONICS GameCom 1	Headset	34,-
PLANTRONICS GameCom Pro 1 USB	Headset	79,-
SENNHEISER PC 130	Headset	42,-
SENNHEISER PC 155 USB	Headset	119,-
SENNHEISER PC 160	Headset	129,-
SHARKOON Gamer Headset GHS1	Headset	24,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1	Kopfhörer	39,-

BAREBONES

SHUTTLE	Sockel	Chip	€
XPC SN45GV3	A	nForce2	234,-
XPC SN95G5V2	939	nF3-Ultra	339,-
XPC SN25P	939	nForce4	419,-
XPC ST20G5	939	XPRESS 200	364,-
XPC SB81P	775	i915G	399,-
XPC SB83G5M	775	i915G	424,-
XPC SB95PV2	775	i925XE	434,-
XPC SN85G4V3	754	nForce3	309,-

ECS ELITEGROUP	Sockel	Chip	€
EZ-Buddie D21I4-3 Set	478	i865G	199,-

AOPEN	Sockel	Chip	€
XC Cube EX18	A	nForce2	159,-
XC Cube EZ65-V2	478	i865G	199,-
XC Cube EA65-IIa 2.0	478	i865G	229,-
XC Cube EY855	479	i855GME	289,-

ASUS	Sockel	Chip	€
Pundit-R IDx silber o. schwarz	478	ATI 9100 IGP	139,-
S-Presso S1-P112	478	i865G	189,-

BIOSTAR	Sockel	Chip	€
iDEQ 200N	A	nForce2	169,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme	€
ALTERNATE PC Entry Celeron 1,7 GHz, 128 MB, 40 GB, CD-ROM, Grafik onboard	259,-
ALTERNATE PC Home Sempron 2200+, 256 MB, 40 GB, DVD-ROM, Grafik onboard	289,-
ALTERNATE PC Office Celeron 2,4 GHz, 256 MB, 80 GB, DVD-ROM, 64 MB GF4 MX440	319,-
ALTERNATE PC Midrange Sempron 2400+, 256 MB, 80 GB, DVD±RW DL, 64 MB GF MX4000	379,-
ALTERNATE PC Premium Rev 2.0 Pentium 4 520, 512 MB, 80 GB, DVD±RW, 128 MB GF FX5200	559,-

Notebooks	€
ASUS V6835VLP Pentium-M 740, 15,0", 512 MB, 60 GB, DVD±RW, XP Pro	1.699,-
JVC MP-XP741DE Pentium-M 733 (ULV), 8,9", 256 MB, 40 GB, XP Pro	1.799,-
MAXDATA Eco 4000A Sempron-M 3000+, 15,0", 512 MB, 40 GB, DVD/CD-RW, XP Home	849,-
MSI M610-A2424D Athlon XP 2400+, 15,4", 256 MB, 40 GB, DVD±RW/DL, XP Home	799,-
SAMSUNG P35 XVM 1600 III Pentium-M 725, 15,0", 512 MB, 80 GB, DVD±RW, XP Home	1.399,-

GAMES

Action	€
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Battlefield 1942 World War 2 Anthology	49,-
Battlefield Vietnam	48,-
Catwoman	49,-
Constantine	41,-
Half Life	9,-
Joint Operation	44,-
Knight of the Temple Infernal Crusade	19,-
Prince of Persia 2	47,-
Robots	26,-
Spiderman The Movie 2	42,-
Splinter Cell Chaos Theory	44,-
SWAT 4	42,-
Unreal Tournament 2004	14,-

Rollenspiele & Adventures	€
DAOC Catacombs (Add on)	29,-
DAOC Bundle Shrouded Isles, Trails of Atlantis und New Frontiers	33,-
Diablo II Gold	19,-
Everquest 2	42,-
Guild Wars	42,-
Star Wars Galaxies Total Experience	21,-
Star Wars Republic Commando	42,-
Star Wars Knights of the old Republic II	44,-
Vampire The Masquerade Bloodlines	38,-

Sport & Simulation	€
GTR Racing	47,-
Colin McRae Rally 2005	44,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
Die Sims 2	47,-
DTM Race Driver 2	45,-
FIFA 2005	47,-
Flight Simulator 2004	47,-
Fussballmanager 2005	47,-
Need for Speed Underground 2	44,-
Silent Hunter III	42,-

Strategie	€
Act of War	46,-
Alexander	46,-
Anno 1503	29,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
C&C Generäle Deluxe Edition	49,-
Die Siedler Das Erbe der Könige	47,-
Die Siedler Das Erbe der Könige (Add on)	24,-
Empire Earth II	42,-
Ground Control 2	44,-
Der Herr der Ringe Die Schlacht um Mittelerde	48,-
Stronghold II	44,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-







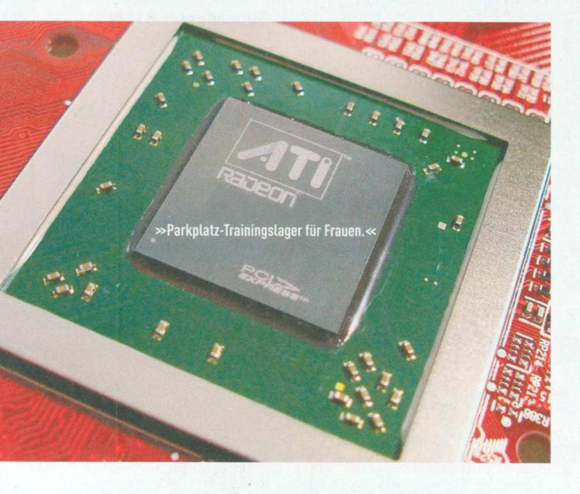


Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 zum „Shop des Jahres" (PC Praxis), zum „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und zum „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) gewählt. Danke für Ihr Vertrauen und Ihre Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo-Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr



»Parkplatz-Trainingslager für Frauen.«

Champion-Chip 2005

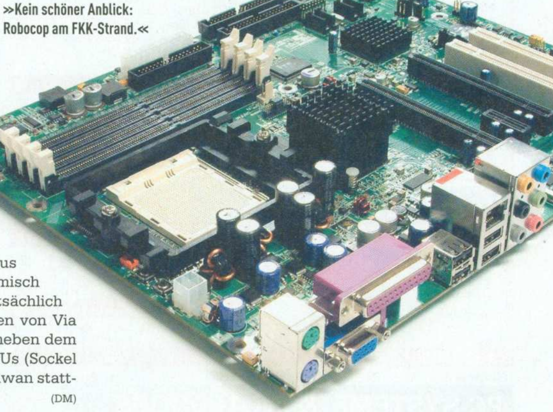
Angeblich kommt der neue Hochleistungs-Beschleuniger R520 auch für AGP. Sonst was Neues von Nvidia und Ati?

Grafik | Der *R520* von Ati soll auch für AGP (Accelerated Graphics Port; dt.: beschleunigte Grafikschnittstelle) erscheinen, die Vorstellung ist für Juni geplant. Wir rechnen mit 24 oder 32 Pixel-Shader-Einheiten. Bisher verfügen Hochleistungs-Chips wie die *Geforce 6800 Ultra* über 16. Der Codename lautet *Fudo* und unterstützt Shader Model 3. Im dritten Quartal sollen der *RV530* (Mittelklasse) und etwas später der langsamere *RV515* folgen – ebenfalls für PCI-Express sowie AGP und in 90-Nanometer-Fertigung. Während Ati für den *RV530* eine Leistung auf *Radeon X800*-Niveau anpeilt, ist der *RV515* wohl für den Einsteiger-Bereich gedacht. Die Webseite www.the-inquirer.net berichtet, dass Nvidias neuer *G70*-Chip die finalen Tests bestanden hat und zeitnah zum *R520* erscheint. (DM)

Info: www.nvidia.de | www.ati.de

Gemischtes Doppel

Mit einem MVP-MAINBOARD verwenden Sie zwei Grafikkarten-Modelle von Ati gleichzeitig.


»Kein schöner Anblick: Robocop am FKK-Strand.«

Mainboard | Nach Nvidia steigt Ati mit der MVP-Technik (ehemals: AMR) in den Dual-Grafikkarten-Bereich ein. Im Gegensatz zu SLI ist dabei keine Steckbrücke als direkte Verbindung nötig. Zudem lassen sich verschiedene Modelle kombinieren. So läuft beispielsweise eine günstige *Radeon X700 Pro* zusammen mit dem Top-Modell *X850 XT-PE*. Im Dual-Modus teilen sich beide Grafikkarten schachbrettartig und dynamisch die Bildberechnung auf. Ob sich dadurch die Rechenzeit tatsächlich halbiert, bleibt abzuwarten. MVP-fähige Chipsätze kommen von Via (*K8T890 Pro*) und Ati selbst. Der Grafikchip-Gigant bringt neben dem *RD400* für Sockel 775 den abgebildeten *RD480* für AMD-CPUs (Sockel 939). Eine Vorstellung erster Modelle erwarten wir zur in Taiwan stattfindenden Fachmesse Computex ab dem 31. Mai. (DM)

Info: www.ati.de

GEWINNSPIEL

Ein Satz mit X

PC ACTION und Kryptec verlosen 25-mal das X-Board V2 im Wert von insgesamt 500 Euro.



Gleich 25 PC ACTION-Leser dürfen sich freuen: Kryptec-Games, bekannt als Hersteller hochpräziser Mauspads für Profis, verlost stolze 25 Exemplare des X-Board V2. Daran haben Shooter-Fans wie Choleriker gleichermaßen ihre Freude, denn die steinharte Mausunterlage überlebt sogar eine Ladung aus der Schrotflinte und bewies im PC ACTION-bringt's-Test, dass sie (fast) unkaputtbar ist.

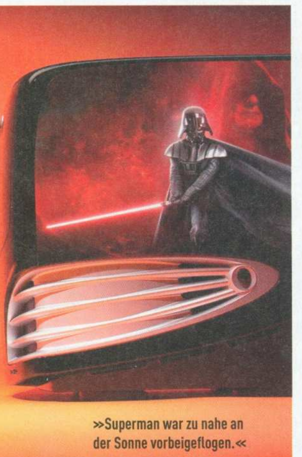
Welcher PC ACTION-Redakteur biss einst mühelos ein Stück aus dem X-Board?

a) Ahmet I., wer sonst?

b) Rebecca Ritter

c) Ich bin ein Langweiler und schaue kein PC-ACTION-TV

Teilnahmebedingungen auf Seite 30!



»Superman war zu nahe an der Sonne vorbeigeflogen.«

Sternenkriegsspielzeug

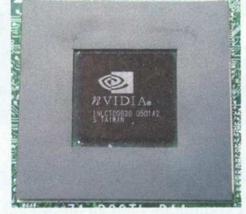
Darauf haben Hobby-Jedis gewartet: ALIENWARE bringt PCs im Star-Wars-Design.

Komplett-PC | Pünktlich zum Filmstart von *Episode III* verkauft Alienware offizielle *Star Wars*-PCs. Neben einer besonderen Gehäuse-Lackierung warten die Rechner aus der *Aurora*-Serie mit Film-Soundtracks, Wallpapers und Desktop-Skins auf. Der Käufer hat beim Design die Wahl zwischen der hellen und der dunklen Seite der Macht. Die Demo des Spiels *Star Wars: Episode III* ist zudem vorinstalliert. Beide Rechner-Varianten lassen sich mit Athlon-64-CPUs und SLI-Platinen ausstatten. Ein Beispiel-System im *Star Wars*-Design mit *Athlon 64 3000+* und *Geforce 6600 GT* kostet 2.000 Euro – ein Schnäppchen für Fans? (MA/DM)

Info: www.alienware.de

Ein dicker Fund!

Überraschend aufgetaucht: GEFORCE-6800-KARTEN mit frischem Chip.



»Nach heftiger Kritik am Kreisverkehr kommt der neue Quadrat-Verkehr immer mehr in Mode.«

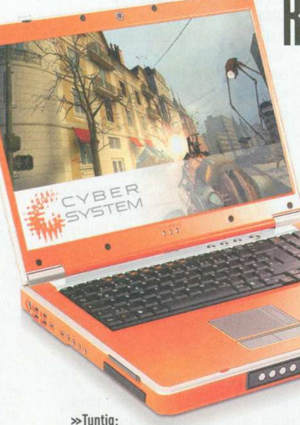
Grafik | Ohne offizielle Ankündigung ist auf ersten *Geforce 6800*-Karten der *NV42*-Grafikchip aufgetaucht. Das *NV41*-Update wird nicht bei IBM in 130 Nanometer-Fertigung produziert, sondern bei TSMC im 110-nm-Verfahren. Wie der *NV41* hat der *NV42* physikalisch nur zwölf Pixel-Shader-Einheiten. Daher ist es nicht möglich, zusätzliche Pipelines freizuschalten. Laut Nvidia kommt der *NV42* fortan bei allen Zwölf- oder Acht-Pipe-Modellen der *6800*-Reihe zum Einsatz. Dazu gehören *Geforce 6800, 6800 LE* sowie *Go 6800* und *Go 6800 Ultra*. (DM)

Info: www.nvidia.de

Klappe – und Action!

Atis Notebook-Chip MOBILITY RADEON X800 XT soll die Go 6800 Ultra überrunden.





»Tuntig: Schmink-Köfferchen von C-3PO.«

Notebook-Grafik | Nachdem Nvidia mit der *Geforce Go 6800 Ultra* eine ernsthafte Alternative zu Desktop-Grafikkarten in aktuelle Notebooks pflanzt, schlägt Ati zurück: Die *Mobility Radeon X800 XT* (*M28 Pro*) verfügt im Gegensatz zum Rivalen mit zwölf Pixel-Shader-Einheiten gleich über 16 Pipes. Der GDDR3-Speicher ist mit stolzen 256 Bit angebunden. Um Strom zu sparen, schaltet der Chip bei geringer Auslastung nicht benötigte PCI-Express-Leitungen ab. Die Taktraten waren zum Redaktionsschluss noch nicht bekannt. Als einer der ersten Hersteller stattet Cyber System seine Notebooks mit der *Mobility X800 XT* aus. (DM)

Info: www.ati.de | www.cyber-system.de

LIES MICH!

512-MBYTE-KARTE VON AOPEN



Grafik | Als einer der ersten Hersteller bringt Aopen mit der *Aeolus 6800 Ultra DVD512* eine 512-Megabyte-Karte auf den Markt. Die Spezifikationen der 777 Euro teuren PCI-Express-Platine sind dieselben wie bei der *6800 Ultra* mit 256 Megabyte. Eine AGP-Variante mit 512 Megabyte Grafikspeicher ist nicht geplant. (DM)

»Nicht nur für Frauen: Aeolus Ultra.«

Info: www.aopen.de

SLI-WEBSEITE VON NVIDIA





Internet | Nvidia stellte eine umfangreiche Seite ins Netz, die sich ausschließlich mit SLI-Systemen beschäftigt. Dort finden Sie neben einer Einbauanleitung auch praktische Downloads oder Lösungshilfen für häufig auftretende Probleme. (DM)

Info: www.slizone.com

AMD VERLIERT, INTEL MIT GEWINNEN

CPU | AMD hat im ersten Quartal 2005 einen Verlust von 17,4 Millionen US-Dollar erzielt, im Vorjahreszeitraum gab es noch einen Gewinn von 45 Millionen Dollar. Eine Woche später präsentiert Intel die Geschäftsergebnisse: Der Weltmarktführer für Computerchips hat im ersten Quartal des Jahres 2,1 Milliarden US-Dollar Gewinn gemacht, im Vorjahreszeitraum waren es 1,7 Milliarden US-Dollar. (CG)

Info: www.intel.de | www.amd.de

XGI PRÄSENTIERT FUNKTIONIERENDEN XG47-GRAFIKCHIP

»Heimgekehrt: US-Soldaten.«

Grafik | Auf dem Intel Developer Forum in Taipeh (Taiwan) zeigt XGI eine lauffähige Version des *XG47*. Der PCI-Express-Grafikchip unterstützt erstmals Extremecache, das ähnlich wie Atis Hypermemory oder die Turbocache-Technik von Nvidia funktioniert und neben dem lokalen Grafik-RAM den Hauptspeicher des PCs verwendet. (DM)

Info: www.xgitech.com

TAKT-TOOL VON SAPPHIRE



Grafik | Sapphire stellt das Übertaktungs-Tool *Trixx* vor. Damit lassen sich nicht nur Chip- und Speichertakt, sondern auch die Lüfterdrehzahl verändern und automatisch die maximale Taktrate ermitteln. *Trixx* liegt ab sofort Sapphire-Platinen bei, funktioniert aber auch mit Karten anderer Hersteller. (DM)

Info: www.sapphiretech.de

»Liegen gut in der Hand: Pokerkarten für Blinde.«

Kartenparty

Damit das klar ist!

T&L (TRANSFORMATION/BELEUCHTUNG)
T&L-Einheiten beeinflussen Position, Größe und Beleuchtung der Dreiecke.

PIXEL SHADER
Programmierbare Rendering-Einheit, mit der Pixelfarben zu berechnen sind.

VERTEX SHADER
Einheit im Grafikchip, die Berechnungen mit Dreiecks-Eckpunkten ausführt.

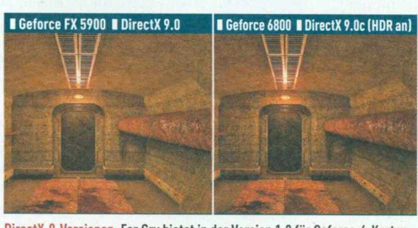
BGA-SPEICHER
Speicherbausteine in „Ball Grid Array"-Verpackung produzieren weniger Abwärme.

Wie schlagen sich Radeon 8500 und Co. im Vergleich mit den aktuellen 3D-Karten? Wir haben 88 GRAFIKKARTEN getestet – und Erstaunliches herausgefunden ...

VERGLEICH Bildqualität



Shader: DX8-Karten wie die Geforce 3/4 nutzen erstmals Pixel Shader 1.1/1.3 und Vertex Shader 1.1. Diese bieten bessere Beleuchtungseffekte.



DirectX-9-Versionen: Far Cry bietet in der Version 1.3 für Geforce-6-Karten High-Dynamic-Range-Effekte (HDR) an.

In den letzten Jahren wurden über 100 Chipsätze für 3D-Beschleuniger entwickelt. Nachdem Nvidia den 3D-Pioneer 3dfx Ende 2000 für 112 Millionen US-Dollar aufkaufte, haben nur noch Ati und Nvidia neue Grafikchips im Sechs-Monats-Zyklus auf den Markt gebracht. Wer da noch den Überblick behalten möchte, hat es nicht leicht. PC ACTION hat insgesamt 88 Grafikchipsätze von 3dfx, Ati, Nvidia, S3 Graphics und XGI gegeneinander antreten lassen. Im Benchmark auf der dritten und vierten Seite dieses Artikels können Sie beispielsweise die Leistung einer aktuellen Radeon X850 XT-PE mit der einer fast fünf Jahre alten Geforce2 GTS vergleichen.

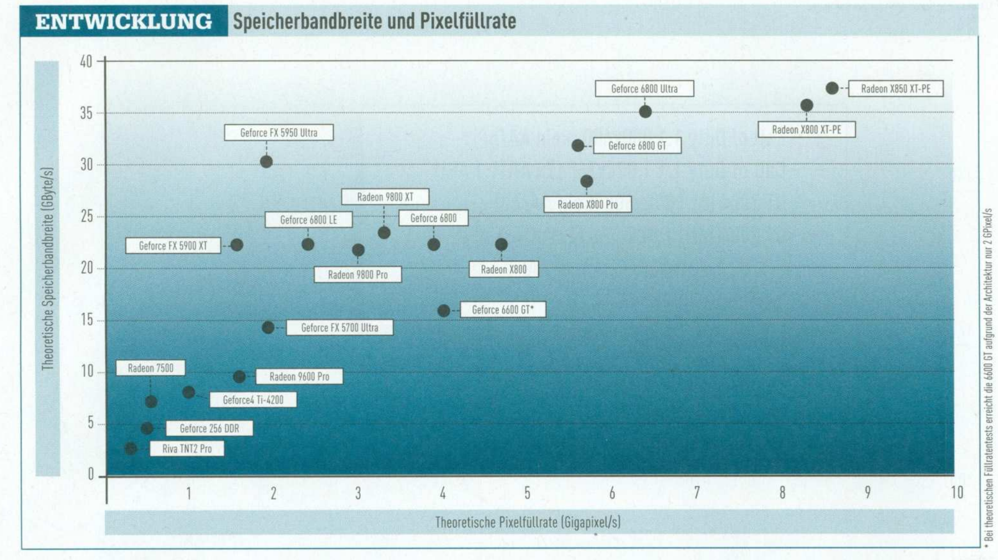
TECHNOLOGISCHE FORTSCHRITTE

Mit jeder neuen DirectX-Version präsentieren Ati und Nvidia passende Chips, die von den hinzugekommenen Fähigkeiten Gebrauch machen. So unterstützten erste DirectX-8-fähige Grafikkarten wie die Geforce3 oder die Radeon 8500 Pixel Shader 1.1/1.4 und Vertex Shader 1.1. Wie sich die Technik entwickelt hat, sehen Sie in der Zeitleiste auf der rechten Seite.

ENTWICKLUNG: FÜLLRATE UND SPEICHERBANDBREITE

Ati und Nvidia setzten schon früh auf DDR-Speichermodule, die bei gleicher Taktfrequenz eine höhere Datenübertragung erreichen als SDR-Module. So waren schon Geforce-256- und Radeon-7500-Karten mit DDR-Bausteinen bestückt. GDDR2- und GDDR3-Speichermodule arbeiten gegenüber SDR intern sogar mit einer vierfachen Anbindung. Nvidia nutzte GDDR2-Module nur beim Geforce FX 5800. Diese Karten hatten allerdings mit Hitzeproblemen zu kämpfen. High-End-Beschleuniger von Ati und Nvidia verfügen mittlerweile über GDDR3-Module. Immer höhere Taktfrequenzen und eine Speicheranbindung von 256 Bit bei den Top-Mo-

ENTWICKLUNG Speicherbandbreite und Pixelfüllrate



ZEITLEISTE DirectX-Versionen



Die Geforce 256 (Bild) und die Radeon von Ati gehören zu den ersten DX7-Karten.

Neu ist bei DX8-Karten die Unterstützung von Pixel und Vertex Shadern (Bild: Geforce3).

Mit der Radeon 9700 Pro unterstützt erstmals eine Grafikkarte Shader Model 2.0.

Die Geforce6-Serie benötigt DirectX 9.0c und unterstützt Shader Model 3.0.

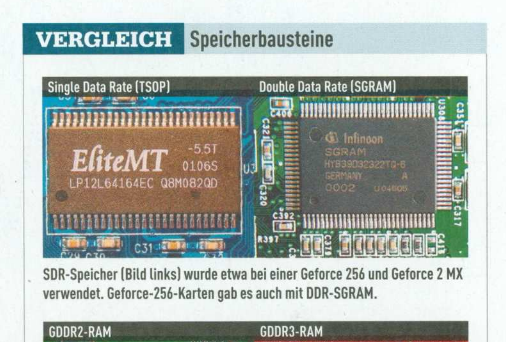
dellen sorgten für einen drastischen Anstieg der Speicherbandbreite. Parallel dazu stieg auch die Füllrate durch mehr Leitungen und höher getaktete Grafikchips (siehe Kasten Entwicklung oben).

LEISTUNGSANALYSE

Der 3D-Shooter *Call of Duty* ist ein gutes Beispiel dafür, dass sich einige (halbwegs) aktuelle Spiele auch mit alten 3D-Beschleunigern problemlos spielen lassen – ein schneller Prozessor vorausgesetzt. Eine Geforce2 GTS reicht für einen flüssigen Spielbetrieb bei maximalen Details und einer Auflösung von 1.024x768 Pixel tatsächlich aus. *Call of Duty* ist jedoch stark CPU-limitiert, weshalb schon eine 6600 GT kaum langsamer als eine 6800 Ultra oder X850 XT-PE arbeitet. Bildfehler waren in *Call of Duty* nur mit der 3dfx-Karte sichtbar. Allerdings gibt es für Voodoo-Karten keinen offiziellen Treiber-Support. Und nur Hobbyprogrammierer pflegen noch neue Treiber. Eine gute Anlaufstelle ist hier die Internetseite www.voodoofiles.com. In *Unreal Tournament 2004* hatten viele alte Nvidia-Karten bis hin zur Geforce 4 Ti-4200 (64 Megabyte) mit Bildfehlern zu kämpfen. Die Unterschiede zwischen alten und neuen 3D-Karten lassen sich mit dem *Unreal Tournament*-Benchmark eher verdeutlichen. So ist eine Geforce 6800 Ultra beinahe zehnmal schneller als eine Geforce2 GTS (1.024x768, 2x AA/4:1 AF). Kaum konkurrenzfähig sind hingegen Volari Duo V8 Ultra und Deltachrome S8, die teilweise selbst gegen drei Jahre alte Chip-Generationen von Ati und Nvidia deutlich den Kürzeren ziehen.

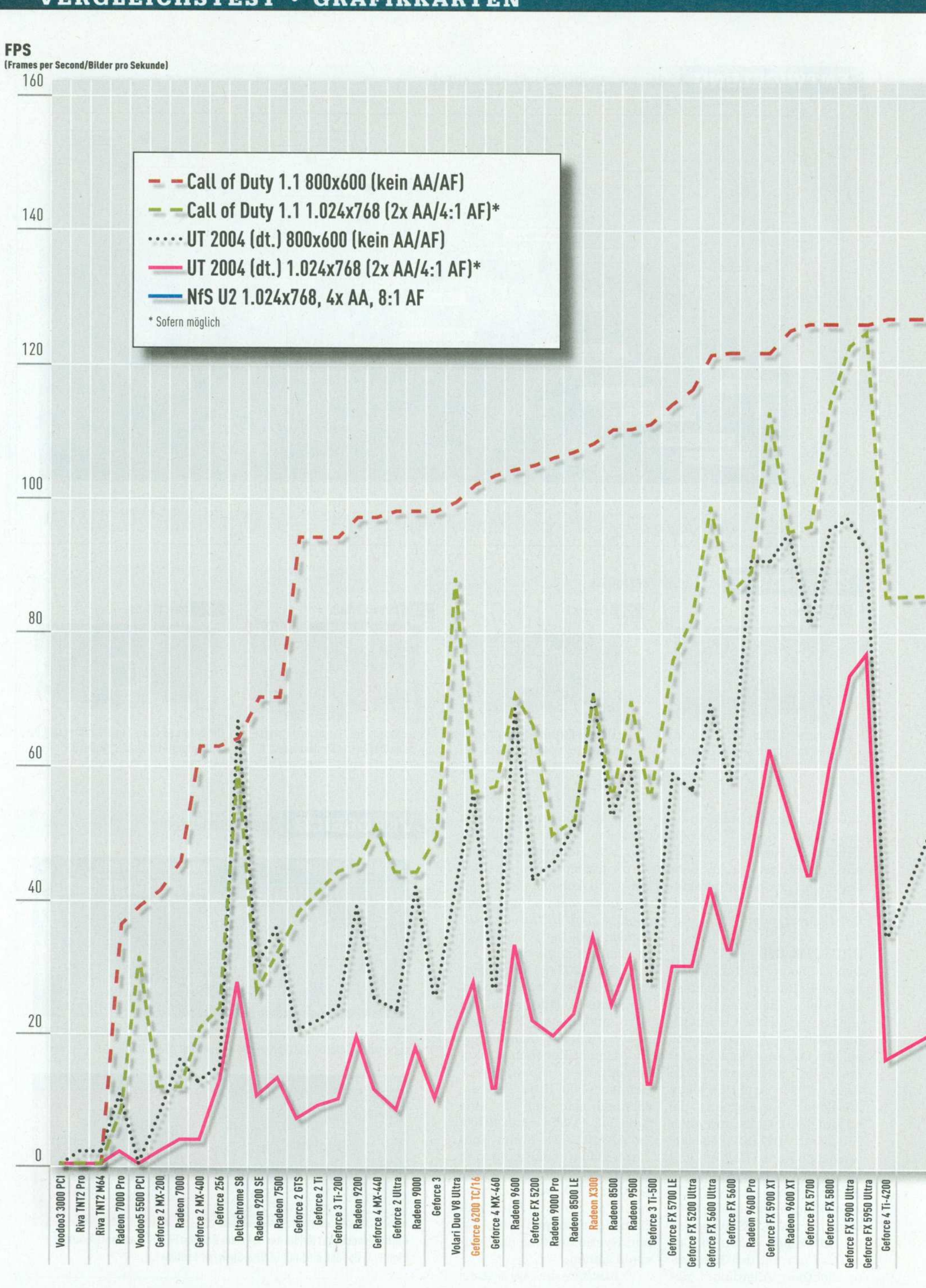
DANIEL WAADT/LARS CRAEMER

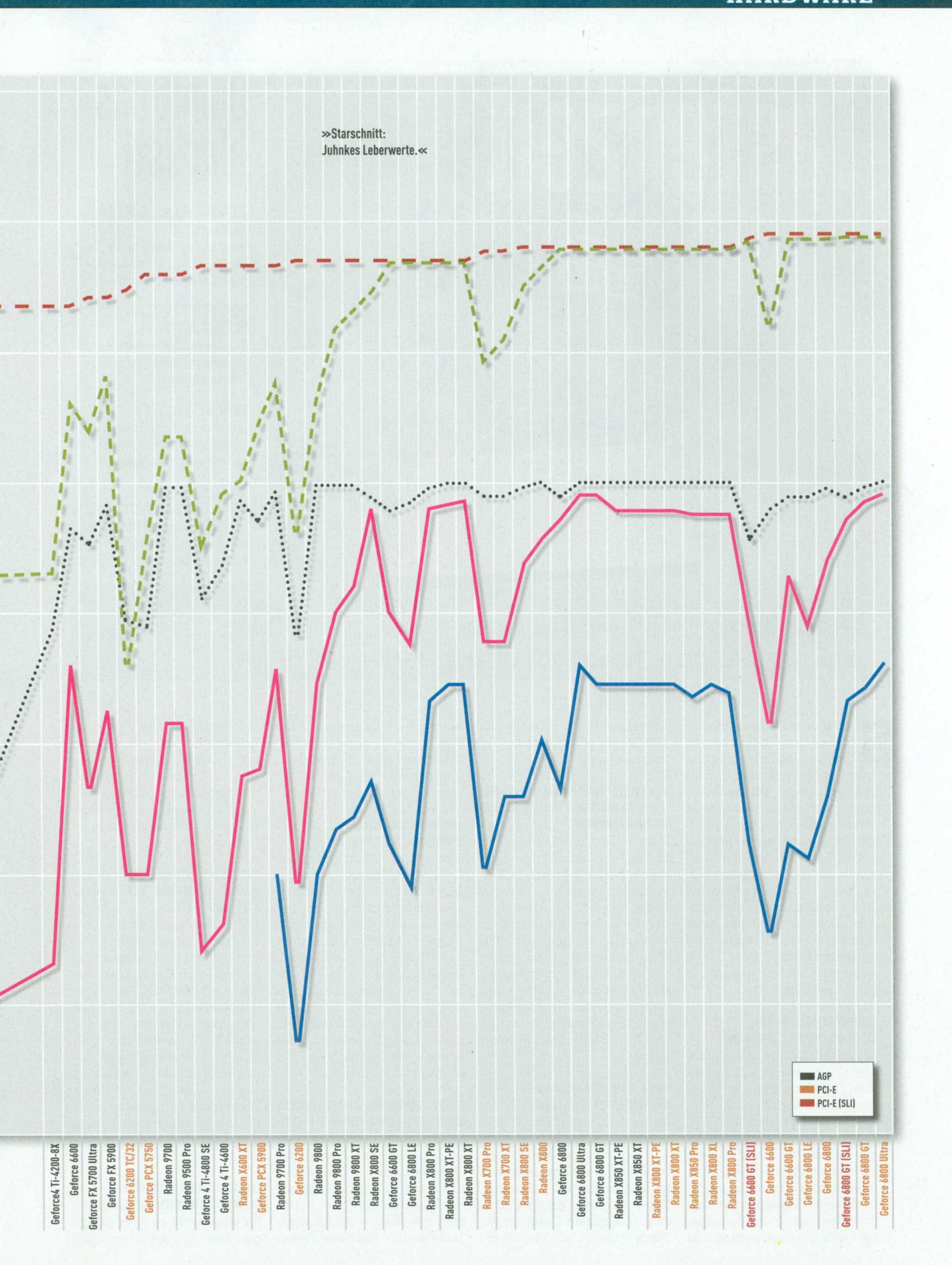
VERGLEICH Speicherbausteine



SDR-Speicher (Bild links) wurde etwa bei einer Geforce 256 und Geforce 2 MX verwendet. Geforce-256-Karten gab es auch mit DDR-SGRAM.

GDDR2-Module hat Nvidia nur auf einer Geforce FX 5800 verbaut. Aktuelle High-End-Boliden sind mit GDDR3-Speicher bestückt.


FPS
(Frames per Second/Bilder pro Sekunde)
160
140
120
100
80
60
40
20
0
Call of Duty 1.1 800x600 (kein AA/AF)
Call of Duty 1.1 1.024x768 (2x AA/4:1 AF)*
UT 2004 (dt.) 800x600 (kein AA/AF)
UT 2004 (dt.) 1.024x768 (2x AA/4:1 AF)*
NfS U2 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF
* Sofern möglich
Voodoo3 3000 PCI
Riva TNT2 Pro
Riva TNT2 M64
Radeon 7000 Pro
Voodoo5 5500 PCI
Geforce 2 MX-200
Radeon 7000
Geforce 2 MX-400
Geforce 256
Deltachrome S8
Radeon 9200 SE
Radeon 7500
Geforce 2 GTS
Geforce 2 Ti
Geforce 3 Ti-200
Radeon 9200
Geforce 4 MX-440
Geforce 2 Ultra
Radeon 9000
Geforce 3
Volari Duo V8 Ultra
Geforce 6200 TC/16
Geforce 4 MX-460
Radeon 9600
Geforce FX 5200
Radeon 9000 Pro
Radeon 8500 LE
Radeon X300
Radeon 8500
Radeon 9500
Geforce 3 Ti-500
Geforce FX 5700 LE
Geforce FX 5200 Ultra
Geforce FX 5600 Ultra
Geforce FX 5600
Radeon 9600 Pro
Geforce FX 5900 XT
Radeon 9600 XT
Geforce FX 5700
Geforce FX 5800
Geforce FX 5900 Ultra
Geforce FX 5950 Ultra
Geforce 4 Ti-4200


»Starschnitt:
Juhnkes Leberwerte.«
AGP
PCI-E
PCI-E (SLI)
Geforce4 Ti-4200-8X
Geforce 6600
Geforce FX 5700 Ultra
Geforce FX 5900
Geforce 6200 TC/32
Geforce PCX 5750
Radeon 9700
Radeon 9500 Pro
Geforce 4 Ti-4800 SE
Geforce 4 Ti-4600
Radeon X600 XT
Geforce PCX 5900
Radeon 9700 Pro
Geforce 6200
Radeon 9800
Radeon 9800 Pro
Radeon 9800 XT
Radeon X800 SE
Geforce 6600 GT
Geforce 6800 LE
Radeon X800 Pro
Radeon X800 XT-PE
Radeon X800 XT
Radeon X700 Pro
Radeon X700 XT
Radeon X800 SE
Radeon X800
Geforce 6800
Geforce 6800 Ultra
Geforce 6800 GT
Radeon X850 XT-PE
Radeon X850 XT
Radeon X800 XT-PE
Radeon X800 XT
Radeon X850 Pro
Radeon X800 XL
Radeon X800 Pro
Geforce 6600 GT (SLI)
Geforce 6600
Geforce 6600 GT
Geforce 6800 LE
Geforce 6800
Geforce 6800 GT (SLI)
Geforce 6800 GT
Geforce 6800 Ultra





Tastenzeit

»Traurig: Neubau mit nur einem Fenster.«

Damit das klar ist!

HANDBALLEN-ABLAGE
Eine integrierte Ablage für die Handballen sorgt dafür, dass die Handgelenke weniger ermüden.

HÖHENVER-STELLUNG
Ausklappbare Stützen, mit denen der Anwender den Neigungswinkel der Tastatur verändert.

ANSCHLAG
Je direkter der Anschlag, desto geringer die Verzögerung, mit der die Taste auf Druck reagiert.

FULL-SIZE-TASTENLAYOUT
Standard-Tastenlayout (105 Tasten) mit separatem Mittel- und Nummernblock.

Die jüngste Generation von TASTATUREN hat eine Menge mehr zu bieten als nur 105 Standardtasten im müden Design. Welches das beste Zockerbrett ist, zeigt unsere Marktübersicht.

Sie protzen in der Ausstattung mit beleuchteten oder 21 Multimedia- und Internet-Sondertasten, buhlen mit einer programmierbaren Unterlage samt neun Extraknöpfen um die Käufergunst. Welche dieser technischen Ergänzungen der Test-Zockerbretter erweisen sich im täglichen Tippbetrieb bei Büroanwendungen als nützlich, welche kommen dem Spieler zugute, welche sind Schnickschnack? Wir haben zehn aktuelle Keyboards in unser Testlabor zitiert.

CHERRY CYMOTION PRO: EIGENWILLIGES TASTENLAYOUT

Aufgrund seiner verminderten Größe wählt Cherry für das *Cymotion Pro* ein Notebook-Tastenlayout, bei dem die Funktionstasten am äußeren Rand des Tastenfelds platziert sind. Das macht es sehr unübersichtlich. Vielschreiber gewöhnen sich schwer an die geänderte Tastenanordnung. Trotzdem haben die Tasten einen sehr guten Anschlag und Druckpunkt, sodass sich das Mini-Keyboard durchaus für Spieler eignet.

SUNNYLINE MULTIMEDIA KEYBOARD „STYLE": HÜBSCHES DESIGN, BEFRIEDIGENDE LEISTUNG

Rein optisch macht die wahlweise mit rotem, weißem, blauem oder schwarzem Klavierlack veredelte Tastatur schon was her. Eigenschaften und Leistung sind allerdings weniger spektakulär. Eine Handballenablage ist nicht vorhanden und rutschfest ist das Gerät auch nicht. Außerdem sind die Druckpunkte aller Tasten zu schwammig und ihr Anschlag nicht direkt genug.

HAMA SLIMLINE KEYBOARD: RUTSCHFESTES LEICHTGEWICHT

Hama stattet sein *Slimline Keyboard* mit einem Tastenlayout aus, bei dem der Mittelblock in die Haupttastatur integriert ist. Daher ist die „Return"-Taste zu klein geraten. Das sehr rutschfeste Gerät ist für Dauerzocker und Vielschreiber nur bedingt geeignet: Die Ergonomie ist ohne Handballenablage nur befriedigend und der Anschlag der Tasten nicht direkt genug.

GENIUS KB-16E SCROLL: GÜNSTIG MIT GUTEN FEATURES

Zur guten Ausstattung des Genius-Keyboards gehören 16 Sondertasten, ein Scrollrad sowie eine Handballenablage, die für eine gute Ergonomie sorgt. Ins Rutschen kommt das *KB-16e Scroll* nur selten. Der Anschlag der Tasten sowie deren Druckpunkte sind gut. Damit qualifiziert sich die Genius-Tastatur für den Spiel- und Büroeinsatz. Bei einem Preis von rund 13 Euro ein günstiges Angebot.

TRUST SILVERLINE DIRECT ACCESS KEYBOARD: MINIMIERTER MITTELBLOCK

Beim geänderten Layout der Trust-Tastatur ist der Mittelblock auf vier Tasten zusammengeschrumpft. So findet man die „Entf"- und „Einfg"-Taste in der obersten Reihe. Das Gerät besitzt eine gute Ergonomie, ist aber nicht rutschfest. Außerdem wirken sich die schwammigen Tastendruckpunkte und der indirekte Anschlag negativ beim längeren Schreiben und Spielen aus.

MICROSOFT DIGITAL MEDIA PRO KEYBOARD: TESTSIEGER MIT TOP-AUSSTATTUNG

Mit USB-Anschluss, 21 Sondertasten, einem Zoomregler und einer Handballenablage verfügt das Gerät über die beste Ausstattung. Die Funktionstasten (F1-F12) müssen zunächst aktiviert werden. Alle Haupttasten besitzen eine Wölbung und haben einen sehr direkten Anschlag sowie einen sehr guten Druckpunkt. Empfehlenswert für Vielschreiber und Spieler, die sogar drei Tasten gleichzeitig bedienen können.

LOGITECH MEDIA KEYBOARD: KLEINE ÄNDERUNGEN BEIM LAYOUT

Im Gegensatz zu dem gängigen Tastenlayout in normaler

Größe befinden sich beim *Media Keyboard* die Tasten für Bildlauf, drucken und Pause oberhalb des zweireihigen Mittelblocks. Außerdem haben alle „F“-Tasten und der „Esc“-Knopf eine runde, flache Form. Trotzdem ist auch die Logitech-Tastatur ein sehr ergonomisches Gerät, mit dem Sie Schreibarbeiten optimal erledigen und bei Spielen drei Tasten gleichzeitig nutzen können.

SAITEK PC GAMING KEYBOARD: DEN SPIELER IM FOKUS

Anstelle vieler Sondertasten liefert Saitek eine ausziehbare Handballenablage sowie eine separate Unterlage zur Programmierung von Tastenbefehlen und -kombis. Die blaue Tastenbeleuchtung kann man per Knopfdruck abschwächen oder ausschalten. Obwohl die Tastatur für Spieler konzipiert ist, eignet sie sich mit dem direkten Tastenanschlag und guten -druckpunkt auch für den Schreibbetrieb.

SPEED-LINK ILLUMINATED METAL KEYBOARD: EDLER WERKSTOFF, PROBLEMATISCHE ERGONOMIE

Die Speed-Link-Alu-Tastatur ist mit 18 Sondertasten und einem USB-Anschluss gut ausgestattet. Wegen des mittelgroßen Layouts, bei dem auch der Schalter für die Beleuchtung im Haupttastenfeld untergebracht ist, geriet die „Return“-Taste zu klein. Obwohl alle Tasten einen guten Anschlag und Druckpunkt besitzen, machen sich die fehlende Handballenablage und die geringe Tastenhöhe beim längeren Tippen und Spielen negativ bemerkbar.

SHARKOON LUMINOUS KEYBOARD III: PURIST MIT TASTENBELEUCHTUNG

Die Ausstattung des Leuchtkeyboards fällt mager aus. Es besitzt nur einen PS/2-Anschluss – eine Handballenablage fehlt und Sondertasten sind auch nicht vorhanden. Man kann die Hintergrundbeleuchtung abschalten. Der Druckpunkt der Tasten ist zu schwammig, ihr Anschlag nicht direkt genug. Daher gibt es Wertungsabzüge bei der Büro- und Spieletauglichkeit.

FAZIT:

Mit den Geräten von Microsoft und Logitech sind Sie für Büroarbeiten ebenso wie für Spiele aller Art bestens gerüstet. Eine kostengünstige Alternative ist das Genius *KB-16e Scroll*. Eine gute Figur im Office- und Spielbetrieb macht auch das Saitek-Gerät. Als einzige Leuchttastatur im Test bietet das *Gaming Keyboard* ein normal großes Tastenlayout, eine gute Tastenhöhe und eine verstellbare Handballenablage. Bei den anderen Testkandidaten sorgen vor allem die Druckpunkte und Anschläge der Tasten, das Tastenlayout oder die Ergonomie für Probleme beim intensiven Büro- oder Spielbetrieb.

FRANK STÖWER

WICHTIGE DETAILS Kandidaten unter der Lupe

Microsoft Digital Media Pro Keyboard

Mit dem Zoomregler vergrößern Sie bei Bedarf Ihre digitalen Schnappschüsse.

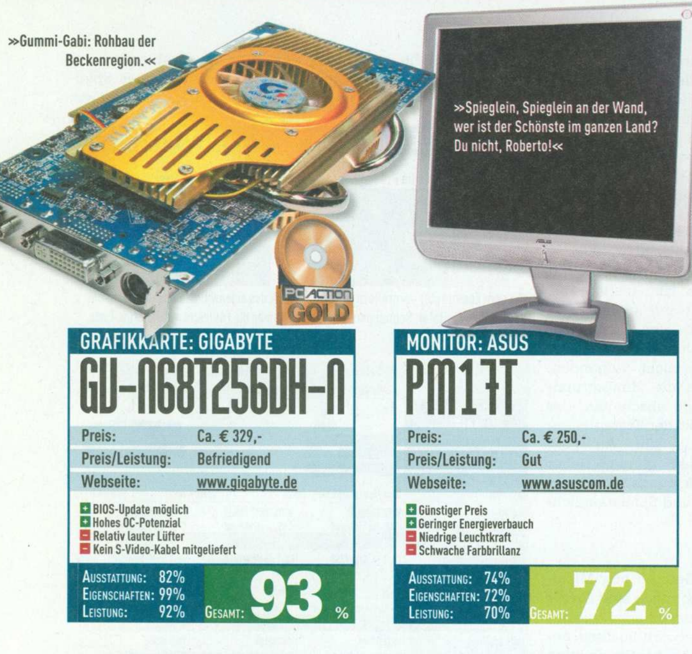
Cherry Cymotion Pro

Dank des eigenwilligen Designs verwechselt man die F4- leicht mit der Shift-Taste.

MIT BELEUCHTUNG	PC Gaming Keyboard	Illuminated Metal Keyboard	Luminous Keyboard III
Hersteller	Büro-/Spieletauglichkeit Saitek	Speed-Link	Sharkoon
Webseite	www.saitek.de	www.speed-link.de	www.sharkoon.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 40,-/befriedigend	€ 65,-/ausreichend	€ 30,-/befriedigend
AUSSTATTUNG	87%	88%	72%
Kabellänge/Anschluss	Ca. 1,75 Meter/USB	Ca. 1,65 Meter/USB	Ca. 1,85 Meter/PS/2
Handballenablage/höhenverstellbar	Ja/ja	Nein/ja	Nein/ja
Sondertasten/Beschriftung	3 + Command Pad/Laser	18/Laser	Nicht vorhanden/Laser
EIGENSCHAFTEN	90%	66%	68%
Tastaturlayout	Volle Größe	Mittelgroß	Volle Größe
Tastenhöhe/Anordnung	Hoch/übersichtlich	Flach/leicht unübersichtlich	Hoch/übersichtlich
Ergonomie/Gewicht	Sehr gut/1.026 Gramm	Befriedigend/686 Gramm	Befriedigend/942 Gramm
Rutschfestigkeit	Sehr gut	Gut	Gut
Verarbeitung/Software	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut	Gut/–
LEISTUNG	84%	72%	60%
Tastenanschlag	Gut	Gut	Befriedigend
Druckpunkte Haupt-/Sondertasten	Gut/gut	Gut/gut	Befriedigend/–
	Gut/sehr gut	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend
FAZIT	GESAMT 86%	GESAMT 74%	GESAMT 64%
	+ Beleuchtete Tasten + Tastenanschlag + Spieletauglichkeit	+ Beleuchtete Tasten – Mittelgroßes Tastenlayout – Tastenhöhe	+ Beleuchtete Tasten – Ergonomie – Keine Sondertasten

OHNE BELEUCHTUNG	Digital Media Pro Keyboard	Media Keyboard	KB-16e Scroll	Cymotion Pro	Slimline Keyboard	Silverline Direct Access Keyboard	Multimedia Keyboard „Style“
	PC ACTION GOLD	PC ACTION PREISTIPP					
Hersteller	Microsoft	Logitech	Genius	Cherry	Hama	Trust	Sunnyline
Webseite	www.microsoft.de	www.logitech.de	www.genius-europe.com	www.cherry.de	www.hama.de	www.trust.com	www.sunnyline.de
Preis/Preis-Leistungs-Verh.	€ 27,-/gut	€ 19,-/sehr gut	€ 13,-/sehr gut	€ 35,-/befriedigend	€ 18,-/befriedigend	€ 9,-/gut	€ 25,-/befriedigend
AUSSTATTUNG	93%	88%	88%	85%	82%	86%	80%
Kabellänge/Anschluss	Ca. 2,00 Meter/USB/PS/2	Ca. 1,45 Meter/PS/2	Ca. 1,85 Meter/PS/2	Ca. 1,75 Meter/USB/PS/2	Ca. 1,45 Meter/USB	Ca. 1,35 Meter/PS/2	Ca. 1,30 Meter/PS/2
Handballenablage/höhenverstellbar	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Nein/ja	Nein/ja	Ja/ja	Nein/ja
Anzahl der Sondertasten	21 + Zoomregler	17	16 + Scrollrad	15	15	13	15
Beschriftung der Tasten	Laser	Laser	Laser	Laser	Laser	Laser	Laser
EIGENSCHAFTEN	90%	88%	80%	68%	74%	68%	66%
Tastaturlayout	Volle Größe	Volle Größe	Volle Größe	Notebook-Format	Mittelgroß	Mittelgroß	Volle Größe
Tastenhöhe/Anordnung	Hoch/übersichtlich	Hoch*/übersichtlich	Hoch/übersichtlich	Mittel/unübersichtlich	Mittel/leicht unübersichtlich	Hoch/leicht unübersichtlich	Mittel/übersichtlich
Ergonomie/Gewicht	Sehr gut/934 Gramm	Sehr gut/1.038 Gramm	Gut/800 Gramm	Befriedigend/546 Gramm	Befriedigend/630 Gramm	Gut/660 Gramm	Befriedigend/826 Gramm
Rutschfestigkeit	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend
Verarbeitung/Software	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut	Gut	Gut/sehr gut	Gut/gut	Befriedigend/gut	Gut/–
LEISTUNG	94%	94%	80%	76%	64%	60%	60%
Tastenanschlag	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Tastendruckpunkte Haupttasten/Sondertasten	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut	Gut/gut	Sehr gut/gut	Gut/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend
Bürotauglichkeit	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Ausreichend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Spieletauglichkeit	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
FAZIT	GESAMT 93%	GESAMT 92%	GESAMT 82%	GESAMT 76%	GESAMT 70%	GESAMT 66%	GESAMT 65%
	+ Druckpunkt/Anschlag + Rutschfestigkeit + Ausstattung	+ Druckpunkt/Anschlag + Rutschfestigkeit + Ergonomie	+ Ausstattung + Niedriger Preis – Nur PS/2-Anschluss	+ Druckpunkt/Anschlag + Software – Geändertes Layout/Größe	+ Rutschfestigkeit – Geändertes Layout – Anschlag der Tasten	+ Ergonomie – Geändertes Layout/Größe – Druckpunkt/Anschlag	+ 15 Sondertasten – Nicht rutschfest – Keine Hanballenablage

* „F“-Tasten sowie Bildlauf-, Drucken-, Pause- und „Esc“-Taste rund und flach





GRAFIKKARTE: GIGABYTE

GV-N68T256DH-N

Preis:	Ca. € 329,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.gigabyte.de

- + BIOS-Update möglich
- + Hohes OC-Potenzial
- − Relativ lauter Lüfter
- − Kein S-Video-Kabel mitgeliefert

Ausstattung: 82%
Eigenschaften: 99%
Leistung: 92%
Gesamt: 93 %

MONITOR: ASUS

PM17T

Preis:	Ca. € 250,-
Preis/Leistung:	Gut
Webseite:	www.asuscom.de

- + Günstiger Preis
- + Geringer Energieverbauch
- − Niedrige Leuchtkraft
- − Schwache Farbbrillanz

Ausstattung: 74%
Eigenschaften: 72%
Leistung: 70%
Gesamt: 72 %

MAUS: RAPTOR GAMING

M2

Preis:	Ca. € 50,-
Preis/Leistung:	Gut
Webseite:	www.raptor-gaming.com

- + Gewicht veränderbar
- + Sehr genau
- − Durchschnittliche Verarbeitung
- − Bedingt für Linkshänder geeignet

Ausstattung: 92%
Eigenschaften: 80%
Leistung: 98%
Gesamt: 93 %

6800-GT-Karten sind dank fallender Preise sehr interessant – wir haben die GV-N68T256DH-N getestet.

Gigabyte weicht mit der *GV-N68T256DH-N* vom Referenzdesign ab und verpasst der 6800 GT eine Heatpipe-Kühlung. Ein 60-mm-Lüfter unterstützt sie. Installieren Sie unbedingt die mitgelieferte Gigabyte-Software, da der Lüfter ansonsten permanent mit zwölf Volt in Betrieb ist und dabei laute 3,0 Sone erzeugt. Ein Mausklick im V-Tuner 2 auf „Energy" reicht aus und schon kurbelt der Lüfter nur noch mit einer Spannung von zehn Volt [2,6 Sone/40 dB(A)]. Unter Volllast stieg die GPU-Temperatur in unserem Test auf maximal 75 Grad Celsius an. Unser Testmuster ließ sich mit dem V-Tuner 2 relativ gut übertakten und machte anstandslos 430 Megahertz Chip- und 600 Megahertz DDR Speichertakt mit (Standard: 350/500). Lobenswert ist ein Gigabyte-Programm, das selbstständig im Internet nach einer neuen BIOS-Version sucht und die alte Version gegebenenfalls unter Windows aktualisiert. Weiterhin erhalten Käufer Power DVD 5 sowie die Spiele *Thief 2* und *Joint Operations*. Fazit: Mit einem Preis von 329 Euro sind nun auch High-End-Karten wie die 6800 GT von Gigabyte durchaus bezahlbar. Eine 6800 Ultra ist im Schnitt sieben Prozent schneller, kostet dafür aber satte 130 Euro mehr. DW

Die Firma Asus präsentiert mit dem 17-Zöller PM17T seinen ersten Monitor in Europa.

Asus setzt im *PM17T* ein TN-Panel mit einer Reaktionszeit von 16 Millisekunden (Schwarz-Weiß-Schwarz-Wechsel) ein. Wir messen im Farbkombinationstest 26 Millisekunden, damit ist das LCD absolut spieletauglich. Anspruchsvolle Ego-Shooter wie *Star Wars: Republic Commando* lassen sich schlierenfrei zocken. Per D-Sub (RGB) oder DVI-D verbinden Sie den PC mit dem Monitor. Der Blickwinkel ist mit 140 Grad horizontal und vertikal eingeschränkt; Sie sollten direkt vor dem LCD sitzen. Die Helligkeit des LCDs lässt sich von 50 bis 160 Candela pro Quadratmeter einstellen. Zum Arbeiten reicht das aus, doch für Spiele und Filme ist die Leuchtkraft zu gering. Im Betrieb zieht das LCD nur 30 Watt aus dem Stromnetz. Im Stand-by-Modus werden drei Watt verbraucht. Die Helligkeitsverteilung ist befriedigend bis gut: Die Messpunkte weichen bis zu zehn Prozent voneinander ab. Die Bildschärfe des *PM17T* ist sehr gut, doch die Farbbrillanz erreicht lediglich die Note befriedigend bis gut. Das Bild wirkt blass. Fazit: Die Bildqualität des LCDs von Asus ist akzeptabel, der *PM17T* eignet sich für Spiele. Nur Leuchtkraft und Farbbrillanz könnten besser sein, der Preis von 250 Euro lässt das aber verschmerzen. MA

Mit besonderen Ausstattungsmerkmalen will die M2 von Raptor Gaming am Thron der MX518 wackeln.

Die *M2* ist mit fünf Tasten und einem Vier-Wege-Scrollrad gut ausgestattet. Der Benutzer kann die Empfindlichkeit per Knopfdruck schrittweise von 400 bis 2.400 dpi erhöhen. Nach der Installation des Treibers gibt ein Menü Auskunft über die dpi-Zahl. In Spielen flackert das jedoch kurz und schlecht lesbar auf. Das Leergewicht von 108 g können Sie mit zwei Gewichten um 20 beziehungsweise 30 Gramm aufstocken. Diese platzieren Sie nach Öffnen des Deckels auf dem Mausrücken im Inneren. Das kommt der Ergonomie sehr zugute, genauso wie die in das Gehäuse integrierte Ringfinger-Ablage. Das Anschlusskabel fällt mit 2,50 Metern sehr lang aus, außerdem sind zwei zusätzliche Sets Mausgleiter mit an Bord. Die Maus ist präzise und reagiert ohne jede Verzögerung. Das Gleitverhalten ist sehr gut, Kompatibilitätsprobleme mit den gängigen Mausunterlagen gab es keine. Der Druckpunkt der Haupttasten ist sehr gut, der des Scrollrads und Dpi-Schalters allerdings zu hart. Das Spielen mit Auflösungen jenseits von 1.600 dpi ist anfangs gewöhnungsbedürftig. Fazit: Eine empfehlenswerte Maus für Spieler, da die *M2* lediglich geringfügige Mängel aufweist. Das Referenzprodukt bleibt jedoch weiterhin die Logitech *MX518*. FS



»Kann man super unter der Haustür durchschieben: elektronische Post.«

Bilder: AMD

Preiset den Kern!

ZWEIKERN-PROZESSOREN sollen ihre Vorgänger in den Schatten stellen und Anwendern völlig neue Möglichkeiten eröffnen. PC ACTION hat geprüft, was die neue Technologie Spielern bringt.

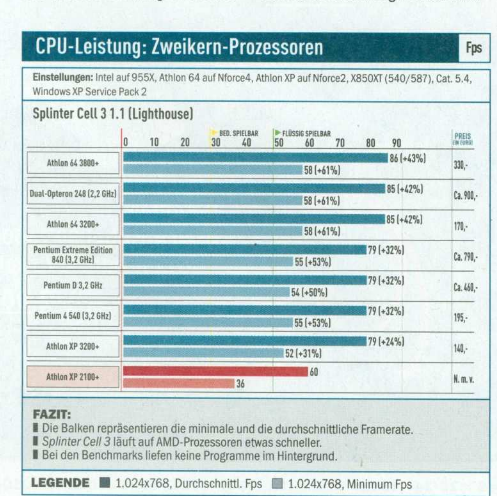
Megahertz um jeden Preis – das war gestern. Die neuen Desktop-Prozessoren sind wieder langsamer getaktet, haben dafür aber einen zweiten Kern auf dem Chip. Der soll entsprechend optimierte Programme deutlich beschleunigen. Intel machte den Anfang und hat einen Prototyp des Intel Extreme Edition mit 3,2 Gigahertz und zwei Kernen an Tester verschickt. Verfügbar ist der Chip allerdings erst Ende Mai oder im Juni. AMD hält mit der kommenden X2-Serie dagegen. Die neuen Desktop-Prozessoren erhalten die Prozessornamen X2 4200+ bis 4800+ und sollen ebenfalls bis Juni verfügbar sein. Bei gleichem Takt vergibt AMD damit bis zu 800 „virtuelle" Megahertz für den zweiten Kern.

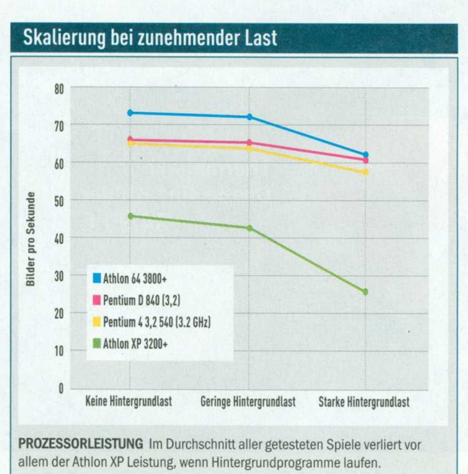
DAS SPIEL IST RAUS

In der Praxis bringt der zusätzliche Kern unter Umständen tatsächlich einen echten Leistungsschub – aber vorläufig nicht bei Spielen. Kaum ein Spiel ist so programmiert, dass es die Rechenarbeit auf mehrere Einheiten verteilen kann. Die Leistungsdaten sind folglich ernüchternd: Der neue Zweikern-Pentium EE mit 3,2 Gigahertz, der knapp 1.000 Dollar kosten soll, ist auf einem normalen Rechner unwesentlich schneller als ein Athlon XP 3200+ für 140 Euro. Der Zweikern-Pentium-4 ist aber dann stark, wenn neben dem Spiel viele Programme im Hintergrund laufen. Bei den Tests büßte ein älterer Athlon XP 3200+ bei hoher Hintergundlast durchschnittlich fast die Hälfte seiner Leistung ein, ein Athlon 64 3200+ verlor zwar bis zu 28 Prozent, ermöglichte aber noch ruckelfreies Spielen. Der Zweikern-Pentium steckte die zusätzliche Last am besten weg, verlor aber ebenfalls bis zu zehn Prozent Leistung.

PREISVERKEHR

Die Preise der Zweikern-Prozessoren reichen anfangs von rund 200 bis 800 Euro. Bis zu den ersten Preissenkungen sind nur zwei Zweikern-Prozessoren recht preiswert: der Pentium D 830 (drei Gigahertz, circa 270 Euro) und der Pentium D 820 (2,8 Gigahertz, circa 210 Euro). Diese kosten kaum mehr als entsprechende Einkern-Chips. CHRISTIAN GÖGELEIN





PROZESSORLEISTUNG Im Durchschnitt aller getesteten Spiele verliert vor allem der Athlon XP Leistung, wenn Hintergrundprogramme laufen.

Schnelles Mäuschen

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als KOSTENLOSES DANKESCHÖN die DIAMONDBACK Magma von RAZER.

Die RAZER DIAMONDBACK sorgt für Aufsehen in der Welt der Computerspieler! Perfekt auf die Bedürfnisse der Profispieler ausgelegt, ist die Maus der Favorit bei den Topspielern auf der ganzen Welt. Aufgrund ihrer Präzision, ihres geringen Gewichts und der extremen Gleitfähigkeit entscheiden sich immer mehr Spieler für die DIAMONDBACK. Schon nach kürzester Zeit können selbst Weltklasse-Spieler nicht mehr ihre Finger von der Maus lassen. Mit der DIAMONDBACK stellt RAZER die weltweit erste optische Maus mit einem 1.600-dpi-Sensor und einer kabelgebundenen 16-Bit-Hochgeschwindigkeits-Datenübertragung vor.

Selbst schnelle, sprunghafte Bewegungen setzt dieser Sensor absolut präzise, flüssig und ohne jegliche Verzögerung oder Abweichung um. Und das auf Unterlagen, an denen viele andere Mäuse scheitern!

Die hohe Abtastrate von 5,8 Megapixeln bei 6.500 Bildern pro Sekunde ermöglicht extreme Beschleunigungsraten von bis zu 15 G und eine maximale Geschwindigkeit von 1 m/s.Die von anderen Mäusen bekannte lästige Stand-by-Verzögerung wird durch die DIAMONDBACK außer Kraft gesetzt. Sensor und Tasten reagieren selbst auf kleinste Bewegungen. Sieben individuell programmierbare Tasten inklusive Scrollrad machen die RAZER DIAMONDBACK vielseitig einsetzbar. Die beiden Haupttasten sind mit einer Anti-Rutsch-Beschichtung versehen und lassen selbst verschwitzte Finger sicher auf den Tasten liegen. Durch ihr symmetrisches Design ist die Maus sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geeignet. Der aufsehenerregende Magma-Look verwandelt die Maus in ein rot glühendes Kraftwerk, welches insbesondere im Dunkeln alle Blicke magisch auf sich zieht. Die RAZER DIAMONDBACK ist die neue Referenz in Sachen Präzision und Schnelligkeit im Bereich der High-End-Mäuse und wurde als offizielle Maus der World Cyber Games ausgewählt.

Zum Lieferumfang der DIAMONDBACK gehört eine LAN-Pak genannte Transporttasche aus hochwertigem Neopren.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Razer Diamondback Magma (Art.-Nr. 002637)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

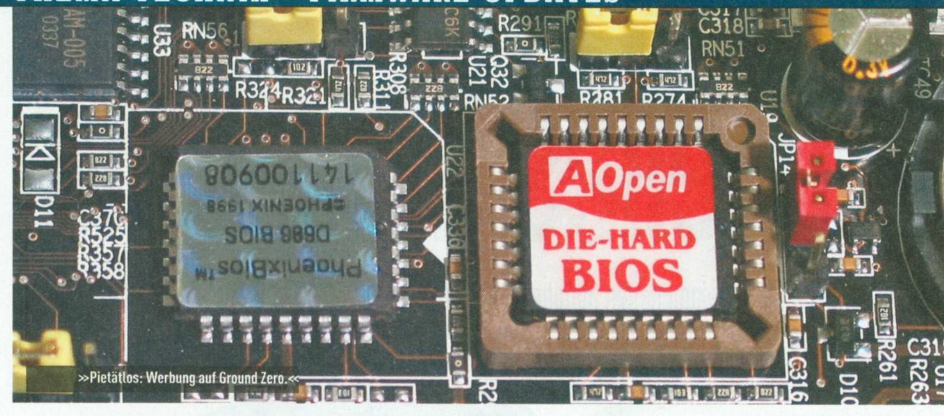
Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA PR 17



»Pietätlos: Werbung auf Ground Zero.«

BIOS-Kost

AUF DVD
- BIOS-UPGRADES
- PDF: BIOS-UPDATE

Im Idealfall sorgen BIOS-UPDATES für den stabileren Betrieb Ihres PCs und manchmal auch für leckere neue Fähigkeiten. Aktuelle Aufwertungen haben wir mit den gängigen Mainboards für Sie getestet.

Das BIOS (Basic Input/Output System; deutsch: grundlegendes Ein-/Ausgabesystem) ist die Schaltzentrale Ihres Mainboards. Alle wichtigen Parameter, Funktionen, Leistungseinstellungen und Steuermechanismen befinden sich in diesem kleinen Baustein. Fast alle Hersteller bringen regelmäßig Aktualisierungen dieser so genannten Firmware-Software heraus. So lassen sich Fehler beheben und auch neue Fähigkeiten hinzufügen. In der Tabelle auf der rechten Seite sehen Sie eine Auswahl weit verbreiteter Mainboards samt Beschreibung der aktuellen BIOS-Updates. Wie man in der Tabelle deutlich erkennen kann, machen CPU-Updates und verbesserte Kompatibilität einen Großteil der Aktualisierungen aus. Dies ist jedoch keine Nachlässigkeit der Hersteller, sondern aufgrund der vielen Hardware-Neuvorstellungen unvermeidlich. Daher sollten Sie Ihr Mainboard-BIOS immer auf dem aktuellen Stand halten, auch wenn das System scheinbar problemlos seinen Dienst tut.

TIPP 1: BIOS-UPGRADE

Fast alle Hersteller bieten Upgrade-Software an, die unter Windows XP funktioniert – hier verläuft nach einem Mausklick die Firmware-Installation kinderleicht. Etwas sicherer, aber auch komplizierter ist eine Aufwertung unter DOS, da Windows XP keinen echten DOS-Modus bietet. Um die Aktualisierung dennoch durchzuführen, benötigen Sie eine DOS-Startdiskette samt Floppylaufwerk. Auch mit einem USB-Stick können Sie aktuelle Mainboards starten. Achten Sie beim Flash-Vorgang im DOS-Modus auf die korrekte Bezeichnung der BIOS-Datei!

TIPP 2: DIE HÄUFIGSTEN UPGRADE-GRÜNDE

Bei Problemen in Zusammenhang mit dem Mainboard-BIOS haben sich drei Hauptprobleme als Fehlerquelle herauskristallisiert.

1. Prozessor-Upgrade: Oft bleibt der Bildschirm nach dem Einbau eines neuen Prozessors beim Start schwarz. Dies bedeutet nicht zwangsläufig, dass ein Bauteil durch den Einbau beschädigt wurde. Oft erkennt das Mainboard den neuen Prozessor einfach nicht. Daher sollten Sie schon vor dem Prozessortausch die aktuelle Version des Mainboard-BIOS installieren.

2. Speicherprobleme: Trotz High-End-Speicher und automatischen BIOS-Zeiteinstellungen treten bei neuen Mainboards häufig Speicherprobleme auf, ein Bluescreen jagt den nächsten. Hier kann es sich um das gleiche Problem wie bei den Prozessoren handeln – das Mainboard ist inkompatibel zu den verwendeten Speichermodulen. Allerdings ist unter den Herstellern auch die Unsitte weit verbreitet, erste Boardversionen mit einem leistungsoptimierten BIOS herauszubringen. Das geht immer auf Kosten der Stabilität. Abhilfe schaffen in diesem Fall manuelle Speichereinstellungen auf eine langsamere Terminierung. Optimale Leistung und Kompatibilität bringt aber letztendlich nur ein aktuelles BIOS mit eventuell gedrosselter Leistung.

3. Spannungsprobleme: Normalerweise bleiben Span-

Damit das klar ist!

FIRMWARE
Sehr viele Einstellungen des Mainboards laufen über die Firmware (BIOS).

FLASH-VORGANG
Dieser Vorgang ist sehr heikel, da Stromverlust oder ein Reset zu permanenten Schäden führt.

SATA-LAUFWERKE
Neuerdings gibt es auch optische Laufwerke, die über SATA mit dem Mainboard verbunden sind.

DUAL-CORE-GRAFIKKARTEN
Bei diesen Modellen befinden sich auf einer Platine zwei Grafikchips (nicht zu verwechseln mit SLI).

FIRMWARE Die besten Firmware-Upgrades für Mainboards

Produktname	Chipsatz	Sockel	BIOS-Version	Beschreibung
Asus A7N8X-E Deluxe	Nforce2 Ultra 400	A	1013	Verbesserte Speicherkompatibilität, Bug mit Ati 9700 und AGP-Aperture-Size behoben, Sempron-CPU-Unterstützung
Asus K8V Deluxe SE	Via K8T800	754	1005	Sempron-CPU-Unterstützung
Asus A8N-SLI Deluxe	Nforce4	939	1006	Dual-GPU-Unterstützung, Cool'n'Quiet-Fehler behoben, S3-Resume-Fix bei Übertaktung, SATA-Modus-Anzeige
Asus A8V Deluxe	Via K8T800 Pro	939	1009	Verbesserte Stabilität bei AGP-Karten, CPU-Unterstützung erweitert, Speicher-Information
Asus P5AD2 Premium	Intel 925X	775	1010	Unterstützung für Speedstep-Funktion, Plextor-Fix (wenn als Slave gejumpert), LS120-Unterstützung
Asus P4C800-E Deluxe	Intel i875 Deluxe	478	1021	SATA-Wartezeit einzustellen, Inkompatibilität mit Plextor SATA-Brenner behoben, BIOS-Reset-Fix
Abit AN7	Nforce2 Ultra 400	A	1.8	Erweiterte SATA-ROM-Einstellungen, Sempron-Unterstützung, Erweiterte Fan-Fail-Optionen
Abit KV8 Pro	Via K8T800 Pro	754	2.1	Sempron-Unterstützung, verbesserte Speicher-Kompatibilität, Erweiterung des FSBs auf 336 Megahertz
Abit AV8	Via K8T800 Pro	939	1.9	Verbesserte Speicher- und SATA-ROM-Kompatibilität, Dual-Channel-Informationsanzeige beim Booten
Abit Fatality AA8XE	Intel 925XE	775	1.4	Erweiterte Kompatibilität für 4x1-Gigabyte-Module, mehr PCI-E-VGA-Leistung, verbesserte OCZ-Speicher-Kompatibilität
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	Nforce4 SLI	939	10.03.05	Verbesserte Speicherkompatibilität, erweiterte USB-Kompatibilität
Epox 8KDA3J	Nforce3 250 Gb	754	05.01.05	5x-Multiplikator-Unterstützung, Sempron-Unterstützung, Auto-Einstellung für RAM-Spannung hinzugefügt
Elitegroup Nforce4-A939	Nforce4	939	1.0b	-
MSI K7N2 Delta 2 Platinum	Nforce2 Ultra 400	A	B4.0	Die AGP-Aperture-Size veränderbar, erweiterte VGA-Unterstützung im „Dynamic Overclocking"-Modus
MSI K8N Neo3-F	Nforce4	754	1.5	Unterstützung für Matrox G450-AGP-Karten, Erweiterung des FSB auf 450 Megahertz, Sempron-Unterstützung
MSI K8N Neo Platinum	Nforce3 250 Gb	754	1.5	Unterstützung für Matrox G450-AGP-Karten, Erweiterung des FSB auf 450 Megahertz, Sempron-Unterstützung
MSI K8N Diamond-54G	Nforce4-SLI	939	1.1	NVRAID-Update
MSI 865PE Neo3	i865PE	775	5.2	Unterstützung für Iomega USB-Geräte, Unterstützung für Prescott-64-Bit-CPU (E0-Stepping)
Gigabyte K8NXP-9	Nforce4 Ultra	939	F4	Verbesserte Netzwerkkompatibilität (MAC-Adresse)
Gigabyte K8NF-9	Nforce4	939	F2	Erweiterte CPU-Unterstützung

Normalerweise behebt ein BIOS-Upgrade bestehende Fehler oder Inkompatibilitäten. Bei manchen Aktualisierungen erhält man aber auch erweiterte Features im BIOS-Menü.

nungsänderungen am Prozessor, dem Speicher oder der Grafikkarte vom Hersteller undokumentiert. Diese gehen Hand in Hand mit den Leistungsoptimierungen früherer Mainboard-Versionen, um die Stabilität dieser Platinen zu erhöhen. Neben der höheren Stabilität entwickeln die Bauteile aber auch mehr Hitze.

TIPP 3: ERWEITERTER FUNKTIONSUMFANG DANK UPGRADE

Besonders bei aktuellen SLI-Platinen ändert sich von BIOS- zu BIOS-Version relativ viel. Asus etwa hat die Unterstützung für Dual-GPU-Grafikkarten implementiert. Auch die Kompatibilität zur Beta-Version von Microsofts 64-Bit-Betriebssystem wurde erneut verbessert. Beim A8N-SLI-Deluxe sind durch das 1006-BIOS-Upgrade die neuen Dual-Core-Grafikkarten mit zwei 6800-Ultra-Chips auf einer Platine unterstützt. Auch hier gilt wie beim CPU-Upgrade – vor dem Einbau unbedingt das aktuelle BIOS aufspielen! Das schon etwas betagte AN7 von Abit kommt, dank der aktuellen 1.8-Firmware, nun mit optischen SATA-Laufwerken zurecht und bietet darüber hinaus erweiterte Funktionsmenüs im BIOS. Auch das Asus P4C800-E Deluxe ist mit dem aktuellen BIOS zu den neuen optischen SATA-Laufwerken von Plextor kompatibel. Ohne das Upgrade erkennen die Hauptplatinen das optische Laufwerk am SATA-Steckplatz nicht. Beim K7N2 Delta 2 Platinum hat MSI die eigentlich selbstverständliche Größeneinstellung für die AGP-Aperture-Size nachträglich ins BIOS implementiert. Bei manchen Spielen führt eine falsche Einstellung zu Instabilitäten.

TIPP 4: ÜBERTAKTUNGSFUNKTIONEN

Mit dem 2.1-BIOS ist der FSB beim Abit KV8 Pro auf maximal 336 Megahertz anzuheben – High-End-Speichermodule vorausgesetzt. Etwas skeptisch darf man übrigens bei Multiplikator-Änderungen und Intel-Mainboards sein, da Intel momentan noch keine entsperrten Prozessoren auf dem freien Markt anbietet. Dies ändert sich allerdings bald mit dem neuen Prozessor Pentium EE.

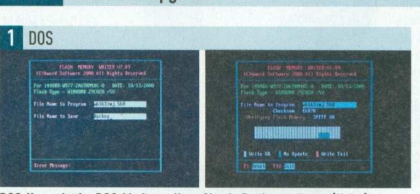
TIPP 5: WICHTIGER UPGRADE-HINWEIS

Halten Sie sich bei allen Firmware-Updates unbedingt exakt an die Anleitungen der Hersteller! Denn bereits kleine Abweichungen oder eine falsche Firmware-Version können das Mainboard permanent beschädigen. Unterbricht beispielsweise während der Aktualisierung die Stromzufuhr, schlägt der Schreibvorgang fehl. In so einem Fall hilft dann oft nur noch der Austausch des BIOS-Bausteins.

LARS CRAEMER

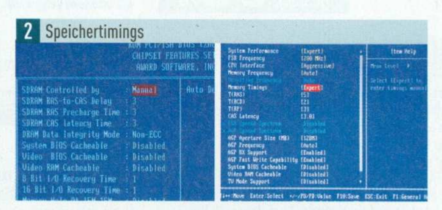
PRAXIS Firmware-Upgrade

1 DOS



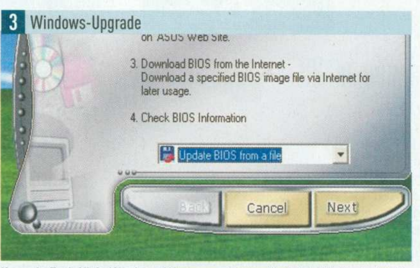
DOS-Upgrade: Im DOS-Modus sollten Sie ein Backup anlegen (links). Schalten Sie während der Aktualisierung (rechts) den PC nicht aus!

2 Speichertimings



Handarbeit: Im Bild links sehen Sie, wie die Timings im BIOS manuell einzustellen sind. Eine Alternative: Voreinstellungen (rechts).

3 Windows-Upgrade



Upgrade-Tool: Viele Windows-Werkzeuge bieten die Möglichkeit, das BIOS durch eine lokale Datei oder das Internet aktualisieren zu lassen.

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

LABORBERICHT

Neue Produkte im Kurztest

HIS Radeon X850 XT IceQ II VIVO



Die *X850 XT IceQ II VIVO* von HIS ist mit Arctic-Coolings VGA-Silencer ausgestattet, der die Karte auf 47,3 Grad kühlt und dabei mit noch angenehm leisen 1,8 Sone läuft. Der Grafikchip ist mit 520 und der GDDR3-Speicher mit 540 Megahertz getaktet. HIS garantiert einen stabilen Betrieb bei 540/590 Megahertz DDR, wenn Sie das Werkzeug Iturbo installieren. Per Übertaktung sind sogar 570/610 Megahertz DDR möglich. Zur Ausstattung gehören Power DVD 6, ein HDTV-Adapter sowie S-Video- und Composite-Kabel. (SR)

Hersteller:	HIS
Preis:	€ 519,-
Webseite:	www.hisdigital.com
Preis/Leistung:	Ausreichend

+ Höherer Takt garantiert
+ Angenehm leiser Lüfter
+ Umfangreiche Ausstattung
– Sehr teuer

GESAMT: 93%

Apple Ipod Shuffle 1 GByte

Der 8,4x0,8x2,5 Zentimeter kleine und 22 Gramm leichte *Ipod Shuffle* verfügt über einen ein Gigabyte großen Speicher. Er hat kein Display und es gibt nur wenige Bedienelemente. Der Akku, den Sie per USB aufladen, hält bis zu zwölf Stunden. Über Itunes übertragen Sie Musik auf den „Pott". (SR)

Hersteller:	Apple
Preis:	€ 149,-
Webseite:	www.apple.com
Preis/Leistung:	Gut

+ Super Sound
+ Einfache Bedienung
– Wenige Funktionen
– Kein Display

GESAMT: 82%

Netgear Rangemax-Kit



Das *Rangemax-Kit* zur Optimierung drahtloser Netzwerke besteht aus einem Netgear *Access-Point* sowie einer PC-Card. Die mittlere Übertragungsrate beträgt 16 MBit/s, die maximale Funkreichweite liegt bei nicht gerade überragenden 21 Metern (bei einem MBit/s). (SR)

Hersteller:	Netgear
Preis:	€ 200,-
Webseite:	www.netgear.de
Preis/Leistung:	Gut

+ In Wohnungen gut
+ Leicht zu konfigurieren
– Englische Anleitung
– Reichweite mäßig

GESAMT: 79%

GRAFIKKARTEN

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Leadtek Winfast A6600 GT TDH	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	80%
MSI NX6600GT-VTD128	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	80%
Leadtek PX6600 GT TDH Extreme	€ 184,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	550 MHz/560 MHz DDR	79%
MSI NX6600GT-TD128E	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	79%
Asus N6600GT Extreme	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	550 MHz/500 MHz DDR	79%
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	79%
Gainward Ultra/1960PCX XP GS	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	540 MHz/575 MHz DDR	78%
Connect 3D Radeon X800	€ 230,-	Radeon X800	256 DDR [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	77%
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	77%
PNY Geforce 6600 GT	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	77%

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 549,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	95%
TUL Powercolor X850 XT-PE	€ 539,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	95%
HIS Radeon X850 XT PE	€ 569,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	93%
Asus Extreme N6800 Ultra	€ 529,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	93%
HIS Radeon X850 XT IceQ II Vivo	€ 519,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/540 MHz DDR	93%
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 519,-	Radeon X800 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	92%
Gainward Ultra/2600 GS	€ 539,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	92%
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 469,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	92%
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 519,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	91%
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	91%

LAUTSPRECHERSYSTEME

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Verkabelung	Wertung
Logitech Z-2300	€ 124,-	2+1	200 Watt	Einfach	87%
Creative T2900	€ 49,-	2+1	29 Watt	Einfach	79%
Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	76%
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 64,-	2+1	60 Watt	Einfach	75%
Quadral MM 220	€ 90,-	2+1	32 Watt	Einfach	73%
Creative I-Trigue 3600	€ 109,-	2+1	41 Watt	Einfach	71%

MEHRKANALSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Dekoder	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 299,-	5+1	505 Watt	Integriert	94%
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	89%
Teufel Concept G THX 7.1	€ 399,-	7+1	680 Watt	-	87%
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	85%
Creative Inspire T7700	€ 60,-	7+1	92 Watt	-	83%
Logitech X-530	€ 63,-	5+1	94 Watt	-	83%

TASTATUREN

Modell	Preis	Sondertasten	Anschluss	Anschlag	Wertung
Microsoft Digital Media Pro Keyb.	€ 27,-	21 + Zoomregler	PS/2, USB	Hart	93%
Logitech Media Keyboard	€ 19,-	17	PS/2	Mittel	91%
Typhoon Navigator Office XP	€ 9,-	31 + Scrollrad	PS/2	Mittel	91%
Saitek Gaming Keyboard	€ 40,-	3 + Command Pad	PS/2, USB	Mittel	85%
Genius KB 16e-Scroll	€ 13,-	16 + Scrollrad	PS/2	Mittel	81%

Hinweis: Einige Produkte werteten wir ab.

MAINBOARDS



Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
MAINBOARDS SOCKEL A (ATHLON XP)						
Asus A7N8X-E Deluxe	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	83%
MSI K7N2 Delta 2 Platinum	€ 84,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	81%
Abit AN7	€ 94,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	79%
MAINBOARDS SOCKEL 754 (ATHLON 64)						
Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
MSI K8N Neo3-F	€ 90,-	Nforce4	AGP 8X/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-400 MHz	87%
Abit KV8 Pro	€ 85,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-410 MHz	86%
MSI K8N Neo Platinum	€ 100,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	83%
Epox 8KDA3J	€ 90,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/6/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	79%
MAINBOARDS SOCKEL 939 (ATHLON 64)						
Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Gigabyte K8NXP-9	€ 165,-	Nforce4 Ultra	PCIE x16/5/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	94%
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 155,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	93%
Asus A8N-SLI	€ 130,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
MSI K8N Diamond-54G	€ 230,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
Epox 9NPA+ Ultra	€ 150,-	Nforce4 Ultra	PCIE x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
Gigabyte K8NF-9	€ 95,-	Nforce4	PCIE x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	90%
MAINBOARDS SOCKEL 478 (PENTIUM 4)						
Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit IC7-Max3	€ 160,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	87%
Asus P4C800-E Deluxe	€ 150,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	85%
Abit IC7	€ 114,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	85%
MSI 865PE Neo2-PFS PE	€ 80,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	81%
MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)						
Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI x1/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit Fatality AA8XE	€ 230,-	Intel 925XE	PCIE/2/2/4xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-400 MHz	89%
Asus P5AS2 Premium	€ 240,-	Intel 925X	PCIE/2/3/8xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	83%
MSI 865PE Neo3	€ 80,-	Intel i865PE	1/0/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	83%
DFI Lanparty 925X-T2	€ 190,-	Intel 925X	PCIE/3/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-380 MHz	83%
MSI 915P Combo-FR	€ 100,-	Intel 915P	PCIE/3/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-500 MHz	77%

SOUNDKARTEN



Modell	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
Creative SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	€ 239,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93%
Creative SB Audigy Player	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	89%
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 144,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	86%
Hercules Fortissimo III	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	81%
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	73%

MONITORE



Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
MONITORE CRT 19 ZOLL					
Philips 109B50	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	Gut	87%
LG 901B	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis Sehr gut	87%
CTX VL951T	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis Sehr gut	87%
MONITORE TFT 17 ZOLL					
Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
Sony SDM-HS75P	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	87%
Iiyama Prolite E435S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	87%
Viewsonic VP171b (8 ms)	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	87%
MONITORE TFT 19 ZOLL					
Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
Eizo L778	€ 799,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	87%
Sony SDM-HS94P	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	87%
Hyundai Imagequest L90D+	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	87%

MÄUSE



Modell	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Wertung
Logitech MX518	€ 47,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800/600/400 dpi	87%
Logitech MX1000 Laser	€ 52,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	87%
Razor Diamondback	€ 41,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1600 dpi	87%
Logitech MX510	€ 30,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800 dpi	87%

ENDKRASSE PCs

DER EINSTEIGER-PC



„Für noch nicht einmal 800 Euro erhalten Sie ein absolut brauchbares Einstiegssystem."

€ 784,- *

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Sempron 3100+ (Paris)	€ 86,-
Kühler	Thermaltake TR2-M6	€ 7,-
Hauptplatine	Abit KV8 Pro (K8T800 Pro, Sockel 754)	€ 74,-
Arbeitsspeicher	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL3	€ 43,-
Grafikkarte	Sparkle SP-AG43DH (Geforce 6600)	€ 116,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 23,-
Festplatte	Maxtor 6Y080L0 (80 GByte)	€ 46,-
Netzteil	Ac Bel API4PC01 (400 Watt)	€ 75,-
Gehäuse	Frozen-Silicon Silverline 602	€ 49,-

DER AUFSTEIGER-PC

„Astreine Spieleleistung bekommen Sie bereits für knapp 1.000 Euro."

€ 991,- *

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3200+ (Winchester)	€ 153,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 19,-
Hauptplatine	Elitegroup Nforce4-A939 (Nforce4, Sockel 939)	€ 73,-
Arbeitsspeicher	Infineon 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 92,-
Grafikkarte	Asus N6600GT Extreme (Geforce 6600 GT)	€ 169,-
Soundkarte	Creative SB Audigy LS	€ 25,-
Festplatte	Samsung SP1213N (120 GByte)	€ 65,-
Netzteil	Ac Bel API4PC01 (400 Watt)	€ 75,-
Gehäuse	Casetek CS-1020	€ 55,-

DER HIGH-END-PC



„Im High-End-System sorgen zwei Geforce 6800 Ultra für eine reife Leistung bei aktuellen Spiele."

€ 2.874,- *

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 FX-53 (Clawhammer)	€ 750,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 19,-
Hauptplatine	Asus A8N-SLI D. (Nforce4 SLI, S.939)	€ 135,-
Arbeitsspeicher	Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 166,-
Grafikkarte	2x MSI NX6800 U.-T. (Geforce 6800 Ultra)	€ 878,-
Soundkarte	Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 189,-
Festplatte	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 154,-
Netzteil	Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (500 Watt)	€ 120,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 198,-

* Die drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.



www.pcaction.de

Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, 1. Juni 2005, ab 17:00 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatraum finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

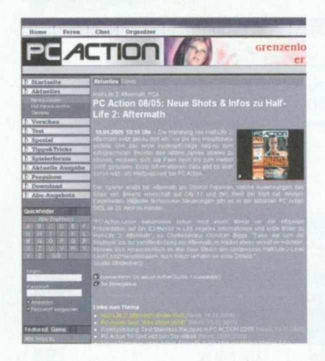
Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, brauchen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail zu schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum" bei den „Lesercharts".

Top News

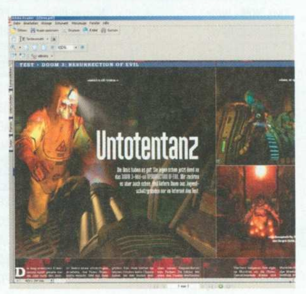
Was gibt es Neues aus der Welt der Spiele? Unsere Top News verraten es! Hier erhalten Sie ständig die aktuellsten Meldungen rund um Ihr heiß geliebtes Hobby. Damit Sie auf den ersten Blick wissen, was im Moment Gesprächsstoff Nummer 1 ist, werden die wichtigsten Nachrichten in leuchtendem Gelb hervorgehoben. Vollbedienung! Übrigens: Zwischen 18. und 20. Mai lohnen sich Abstecher auf unsere Homepage besonders: Denn während dieser drei Tage findet in Los Angeles die weltgrößte Spielemesse E3 statt und wir versorgen die Homepage-Besucher selbstverständlich mit aktuellen Informationen und Bildern.



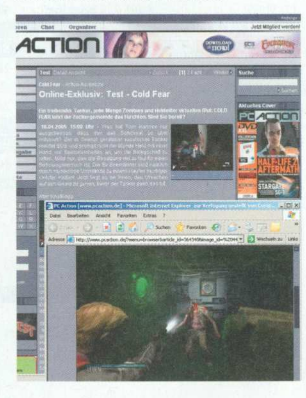
Spielerforum

Nicht nur in der gedruckten Ausgabe der PC ACTION erfreut sich unser Spielerforum größter Beliebtheit. Auch auf unserer Webseite hat diese Rubrik einen festen Platz. Neben aktuellen Mod-News halten wir zahlreiche Links zu kostenlosen Downloads bereit. Wenn Sie selbst etwas haben, das hier unbedingt aufgenommen werden soll, schicken Sie einfach eine E-Mail an andreas.bertits@pcaction.de.

Exklusive Tests



Bei anderen zahlen Sie Geld für Premiumangebote – nicht bei PC ACTION! Zuletzt präsentierten wir Ihnen kostenlos zwei exklusive Tests auf unserer Homepage: zum *Doom 3*-Add-on *Resurrection of Evil* und zum Action-Adventure *Cold Fear*. Wir konnten wegen Indizierungsgefahr keine Artikel zu diesen Spielen ins Heft hieven, wollten unsere Leser aber natürlich trotzdem rundum informieren. Im Fall von *Resurrection of Evil* boten wir sogar ein PDF zum kostenlosen Download an, damit Sie den Artikel optisch aufbereitet wie im Heft genießen konnten. Wahnsinn, manchmal sind wir so nett, wir erkennen uns selbst nicht wieder.



CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-MACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH

GARANTIECOUPON PC ACTION 7/2005 — **FEHLERBESCHREIBUNG:**

❑ DVD ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

INSERENTENVERZEICHNIS:

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	01 90-82 46 63	Mo-So 8:00-24:00 Uhr
		01 80-52 22 52 46 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Uhr
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-So 14:00-17:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-So 14:00-17:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-88 24 15 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
BLUE BYTE SOFTWARE	www.bluebyte.net	01 90-88 24 12; 01 80-55 54 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Do 15:00-19:00; Fr 15:30-19:00
CDV	www.cdv.de	01 80-52 66 299; 01 80-52 99 266 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-17:00
CODEMASTERS	www.codemasters.de	01 90-82 46 44; 01 90-87 32 68 61 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-22:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE INTERACTIVE	www.empireinteractive.de	01 90-75 47 74 76; 01 90-75 47 74 75 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-20:00
FLASHPOINT	www.flashpoint.de	01 90-84 60 27; 01 90-84 60 26 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
JOWOOD	www.jowood.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 80-56 72 255	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
POINTSOFT	www.pointsoft.net	01 90-82 46 68; 01 80-55 54 935	Mo-So 8:00-24:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE:
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)
LEITENDER REDAKTEUR
Joachim Hesse
REDAKTION
Ahmet Iscitürk, Andreas Bertits, Marc Brehme, Ralph Wollner, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel
FREIE MITARBEITER
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Alexander Krug, Alexander Frank, Felix Lohmeier
CD-/DVD-/VIDEOABTEILUNG
Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
REDAKTION HARDWARE
Thilo Bayer (Ltg.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Christian Gögelein, Oliver Haake, Daniel Möllendorf, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
REDAKTION SPIELETIPPS
Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Michael Meyer
LAYOUT
Carola Giese, René Weinberg, Hansgeorg Hafner
HEFTDESIGN
Andreas Schulz
BILDREDAKTION
Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
TEXTCHEF COMPUTEC
Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
TEXTCHEF PC ACTION
Wilfried Barbknecht
TEXTKORREKTUR
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
TITEL
© Jowood/MGM/Electronic Arts
Gestaltung: Carola Giese

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

VERTRIEBSLEITUNG
Klaus-Peter Ritter
VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb
PRODUKTIONSLEITUNG
Martin Closmann, Ralf Kutzer
WERBEABTEILUNG
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

ABONNEMENT
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 57,60
Österreich: € 64,80
Restliches Ausland: € 69,60

ABO-SERVICE
Computec Media AG, PC ACTION
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49-089-20959-125
Fax: +49-089-20028-111
E-Mail: computec@csj.de

ABONNEMENTBESTELLUNG ÖSTERREICH
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC ACTION-DVD: € 64,20

DRUCK

RR DONNELLEY EUROPE, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ANZEIGENKONTAKT

CMS MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114 / Fax: +49-911-2872-241
ANZEIGENBERATUNG:
Sven Blaukat: Telefon: +49-89-628096-14
E-Mail: sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer: Telefon: +49-89-485-115
E-Mail: peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat: Telefon: +49-911-2872-142
E-Mail: susanne.szameitat@computec.de
Ina Willax: Telefon: +49-911-2872-346
E-Mail: ina.willax@computec.de
Sven Wedig: Telefon: +49-30-859 54 64-1
E-Mail: sven.wedig@computec.de
ANZEIGENDISPOSITION:
Judith Linder: E-Mail: judith.linder@computec.de
DATENÜBERTRAGUNG:
via E-Mail: anzeigen@computec.de
ANZEIGENLEITER:
Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen)

ES GELTEN DIE MEDIADATEN NR. 18 VOM 1.10.2004

SONDERWERBEFORMEN

- Auf den Seiten 2 bis 10 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Codename: Panzers - Phase 2". Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.
- Auf der Begleit-DVD findet sich ein Sonderteil zum Produkt „Area 51". Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

ISSN/PRESSEPOST: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: **ISSN** 0946-6290 **VKZ** B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 443.244 Leser.

Bei **COMPUTEC MEDIA** erscheinen außerdem:





IVW
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.

DIE PC ACTION 8/2005 ERSCHEINT AM 22. JUNI 2005.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ______

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

KAUFEN	HABE ICH	WILL ICH
Playstation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
Gamecube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 2.5 GHz	☐	☐
PC > 2.5 GHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online ☐ Anderen: ____________

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an)
____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
____
____
____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE MAGAZIN-VARIANTE VON PC ACTION WÜRDEN SIE BEVORZUGEN?
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM
☐ PC-ACTION-Magazin

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ bis 1.5 GHz
☐ 1.5 bis 2 GHz ☐ 2 bis 2.5 GHz
☐ 2.5 bis 3 GHz ☐ 3 bis 3.5 GHz
☐ Mehr als 3.5 GHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Serious Sam 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Unreal Tournament 2007	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Quake 4	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Battlefield 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Still Life	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Condemned	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Pariah	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Earth 2160	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Imperial Glory	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Boiling Point	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Stronghold-2-Nachtest	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Still Life	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Juiced	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Pariah	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Stronghold 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Kurztipps	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: 88 Grafikchips	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: Firmware-Updates	☐	☐	☐	☐	☐	☐

A = (Noch) nicht gelesen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

	A	1	2	3	4	5
Generell: PC-ACTION-TV	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Battlefield 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Scarface	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: War Front	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportage: Unreal Tournament 2007	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportage: Serious Sam 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportage: Battlestation Midway	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jetzt im Handel: Earth 2160	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jetzt im Handel: Pariah	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jetzt im Handel: Matrix Online	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jetzt im Handel: Still Life	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jetzt im Handel: Bards Tale	☐	☐	☐	☐	☐	☐
PC ACTION bringt's	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorlesung des Monats	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Outtakes	☐	☐	☐	☐	☐	☐

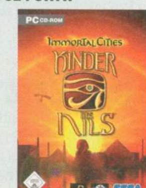
A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHEN GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderen Gimmick: ____________

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel wirken Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mit. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag stecken, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 7/05
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



PAUL MINKNER
aus Lübbenau darf sich auf das Spiel *Kinder des Nils* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

DIE COOLSTEN E3-GESCHICHTEN!

				
PLATZ 1 JO HESSES TOD	**PLATZ 2** WHO THE FUCK IS WOLLNER?	**PLATZ 3** MOLYNEUX-VISIONEN	**PLATZ 4** ISLAMISCHER TERROR	**PLATZ 5** AHMETS WILDE SEXORGIEN
WOW-EFFEKT				
Während der E3 2004 fand unser Zottelvieh Joachim Hesse den Tod, weil er versehentlich farbige Ghetto-Männer beleidigte. **10**	Als American McGee erstmals *Alice* vorstellte, fiel unser Ralph Wollner unangenehm auf und wurde der Pressekonferenz verwiesen. **8,5**	Angeblich stellt Peter Molyneux sein neues Projekt *Dimitri* auf der E3 2005 vor. Darin spielen Sie sich selbst. Wie langweilig! **1,5**	Da die meisten Spiele die USA glorifizieren, planen islamische Fundamentalisten, alle Spiele-Designer zu töten! **10**	Die E3-Messe-Hostessen sind legendär scharf. Angeblich hatte unser türkischer Kollege bereits mit allen dort mehrmals Sex. **0,5**
ENTSTEHUNG				
Jo verlor in Los Angeles seine Freundin Katja Dyckoff aus den Augen. In den Slums fragte er eine Gruppe Schwarzer: „Hey, Katja Dyckoff!?" Die verstanden nur Englisch „Cut ya dick off!" und erschossen und erdolchten ihn. **99,5**	Jedesmal, wenn American McGee *Alice* erwähnte, brüllte Herr Wollner: „Alice, Alice, who the fuck is Alice!" Die Security prügelte ihn aus der Halle und die Amis hatten einen weiteren Grund, Deutsche zu hassen. **70,5**	Molyneux enthüllte: „Es erlaubt jedem Spieler, das eigene Leben neu zu erleben, das ganze individuelle Leben!" Das bedeutet also, wir dürfen virtuell im Supermarkt Schlange stehen und von Weibern digitale Körbe kassieren! **33,1**	In einem Internet-Forum behauptet ein anonymer User, dass die E3 von Terror-Angriffen erschüttert wird. Die Terroristen Lang-Sam Rain-Shteckn und Lach-Mal Dush-Wain seien die Drahtzieher. Die Behörden sind alarmiert! **1,5**	Ahmet schildert erregt: „Ich schlendere durch die Hallen und wenn mir eine Hostess gefällt, öffne ich meinen Bademantel, um die enorme Pracht zu offenbaren. Da kann keine widerstehen und die meisten zahlen sogar dafür." **1,5**
WAHRHEITSGEHALT				
Die Geschichte hat sich genau so zugetragen und der einzige Grund, warum Herr Hesse noch lebt, ist die Tatsache, dass sein Körperfett die Synapsen blockiert und er deshalb vergaß zu sterben. **100**	Die Geschichte stimmt quasi, wurde von uns sogar entschärft. Die Tatsache, dass Wollner dabei nämlich auch noch besoffen und nackt war, wollten wir unseren Lesern nicht zumuten. **99,2**	Tja, was sollen wir sagen? Das Projekt *Dimitri* existiert wirklich, aber die Vergangenheit lehrt uns, dass Molyneux' Angaben am Ende genauso zutreffend sind wie Politiker-Wahlversprechen. **8,5**	Ganz so abwegig ist das Ganze nicht. Sogar Franzosen basteln Spiele, in denen der Held Amerikaner ist. Klar, dass diese Tatsache den Turban-Onkels gegen den Strich geht. Wir bangen! **3,5**	Komplett gelogen, denn der speckähnliche Moloch war noch nie auf der E3. Aufgrund seiner kriminellen Vergangenheit ist ihm nämlich die Einreise in rund 6.000 Länder untersagt. **0**
ERGEBNIS				
9,9	**6**	**5,8**	**4,3**	**0**

Formel: (Wow-Effekt x Entstehung) : Wahrheitsgehalt = Ergebnis

Das sind keine alten Hüte!



Komisch, dass man „Space" nicht mit „Weltraum" übersetzte.

Als wir die Xbox-Vorab-Version von *Pirates* ausprobierten, fiel uns ein besonders lustiger Übersetzungsfehler auf. Im Namens-Eingabe-Bildschirm hatte man „Caps" (Feststelltaste) etwas zu wörtlich übersetzt – es wurden „Hüte". Cool, nicht wahr? Aber keine Bange, bis zur Veröffentlichung sind solche Patzer schneller ausgemerzt als Michael Jackson „Unschuldig!" rufen kann.

ANGEFIXT & VERSAUT!



Er war einst ein angesehener Chefredakteur und Familienvater. Das war vor *World of Warcraft*. Doch seit der Veröffentlichung des Spiels verbringt Herr Bigge jede Sekunde in der virtuellen Fantasy-Welt. Er kann Spiel von Realität nicht mehr trennen, verwahrlost zusehends. So kam er neulich aus dem Klo und rief: „Level 10 Wurst + 3 Gestank!" Als wir ihm zum Geburtstag eine Reitstunde im Eros-Center schenken wollten, lehnte er verärgert ab. Der exakte Wortlaut: „Reiten? Mounten geht doch erst ab Level 40, Sie Idiotenhaufen!" Ob sich sein Zustand noch bessert, ist fraglich ...

IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr



Battlefield 2

Jetzt geht's loooooos! Wir sind zu 99 Prozent sicher, dass wir Ihnen in der nächsten Ausgabe den Test zur Mehrspieler-Hoffnung *Battlefield 2* präsentieren können. Warum? Wir zocken schon ... Dazu noch angekündigt: der Test zu *GTA San Andreas*. Heureka!

Außerdem ...
Nein, das ist längst nicht alles. Mit *Bet on Soldiers* und *Dungeon Lords* steht weitere fette Kost ins Haus. Und was ist eigentlich mit den *Battlegrounds* von *World of Warcraft*? Lassen Sie sich überraschen!



EPILOG

CISZEWSKI: Warum erscheint die Ausgabe 8/2005 im Juni?

HESSE: Ganz einfach, Ciswissbegierowski. Weil sie im Mai noch nicht fertig ist.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 22. JUNI 2005